2002/08 AUGUSZTUS - ÁRA: 796 Ft - ELŐFIZETVE: 597 Ft

PC GAMES

STAR WARS SUPER CD FILM JÁTÉK KÖNYV

Devastation Nascar Thunder Tron 2.0

WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

ZANZARAH
THE HIDDEN PORTAL
26. oldal

NEVERWINTER NIGHTS
60. oldal

KITEKINTÉS A JÖVŐBE
TECHNOLÓGIÁK ÉS TENDENCIÁK
6. oldal

PLATOON
TESTKÖZELI ÉLMÉNYBESZÁMOLÓ
36.oldal

PHILIPS
HANGKÁRTYA ÉS HANGFALCSALÁD
92. oldal

GERICOM
m o b i l e   w o r l d

MASTERPIECE Per4mance

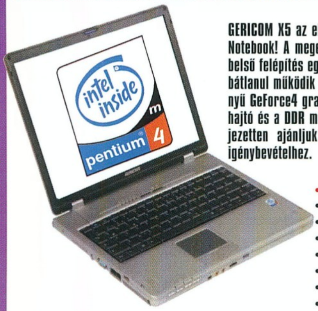
MASTERPIECE Per4mance a vezető notebook! A gép teljesítménye maga mögé utasít minden konkurenciát. Kimagasló felbontású kijelző, az asztali gépeket is felülmúló teljesítményű legújabb generációs ATI 7500 Radeon grafikus kártya, CD-író és DVD meghajtó, 1GB-ig bővíthető memória. Ezzel a típussal egy minden létező extrával felszerelt Notebook-ot ajánlunk figyelmébe!

- Intel 845 chipset
- **ATI Radeon 7500 Mobility 64MB DDR + TV-OUT**
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- Digitális 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows angol billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 274mm x 38mm, 3.9kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 30GB merevlemez **489.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2200MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 40GB merevlemez **539.900 Ft**

X5



VILÁGÚJDONSÁG!

GERICOM X5 az első MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook! A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kátya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.

- **Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT**
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 384MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **489.900 Ft**

Silver Seraph Per4mance

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!

A Silver Seraph a GERICOM felső kategóriás MOBIL processzoros notebookja. Ezzel a processzorral lényegesen nagyobb működési időt lehet elérni akkumulátoros használatkor. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futhatnak. A Combo meghajtó és DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja!

- **Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT**
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port
- 3 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- 2x PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, PS2, VGA
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **449.900 Ft**

Gericom ingyenesen hívható megrendelő vonal: 06-80 204-127. Aki ezen a számon rendel Notebookot annak díjtalan a házhoz szállítás!

WEBGINE Per4mance

- VIA chipset
- 1.44MB floppy meghajtó
- S3 Savage4 max. 32MB shared memória + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- SMART kártya olvasó
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB port
- Digitális 3D hangkártya, SPDIF digitális hangkimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

Webgine Per4mance szenzációs áron kínálja a 15.1" kijelző méretét és a Pentium4 processzor erejét. A gép tartalmaz mindent ami a mindennapos munkához szükséges. Két különböző felszereltségű típus közül választhat. Mindkét modell kedvező áron tovább bővíthető az igényeknek megfelelően!

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 128MB DDR RAM
- 15GB merevlemez **399.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **449.900 Ft**

WEBSHOX Per4mance

WEBSHOX Per4mance a legkedvezőbb vételárú Pentium4 alapú Notebook. Ne töltse feleslegesen az idejét az ismeretlen márkájú Notebook ajánlatok böngészésével, mert a GERICOM megbízható minőséget, páratlan árfekvést és magas teljesítményt kínál 1995-óta Magyarországon!

- SiS650 chipset
- SiS650 grafikus chip
- TV-OUT (SVideo)
- 1.44MB floppy meghajtó
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Mini PCI csatlakozó
- Párhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg, metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB DDR RAM
- 15GB merevlemez **309.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **349.900 Ft**

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57
Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER 1152 Budapest, Szentmihályi út 131
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.acomp.hu

GERICOM SUPERSONIC 2

SUPERSONIC2 a leggyorsabb Pentium III generációt képviseli. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen!

- 1.44MB floppy meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- ATI Radeon Mobility 32MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1200MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez

279.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium III 1200MHz Tualatin / 256kB
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez

399.900 Ft

GERICOM OVERDOSE-T

Kimagasló teljesítményű „ALL-In-One". A gépben minden megtalálható ami a legtöbb felhasználó számára szükséges lehet.

- Intel Pentium III vagy Celeron processzorral
- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 128bit 2D&3D SiS Engine VGA
- TV-OUT kimenet
- 3D Stereo hangkártya
- 1x PCMCIA, 2x USB
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor, Hordtáska
- 308x254x37mm, 2.7kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1200MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez

259.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez

279.900 Ft

GRICOM WEBGINE

A kristálytiszta képet biztosító 14.1" TFT kijelzővel kategóriáján belül hihetetlenül alacsony áron az Öné lehet!

- Intel Pentium III vagy Celeron processzorral
- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine VGA
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez

234.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB HDD

249.900 Ft

MITAC 8170 PENTIUM4 NOTEBOOK

MITAC 8170 a CHIP magazin 2002/06 tesztgyőztes!

Bevezető áron forgalmazzuk a világon legelsőként megjelent Pentium4 gépet! Nagy teljesítményű Pentium4 Notebook ATi Radeon grafikus kártyával CD-író vagy CD-író és DVD combo meghajtóval. A konfigurációkat egyéni igényeknek megfelelően módosíthatjuk!

MITAC

- Intel 845 chipset
- ATI Radeon Mobility 16MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon csatlakozó
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 313mm x 263mm x 36mm, 2.95kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz / 128kB cache
- 4x CD író
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez

299.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez

374.900 Ft

MITAC 8175 PENTIUM4 NOTEBOOK

MITAC 8175 szenzációs kijelzővel!

Bevezető áron forgalmazzuk a világon legelsőként megjelent Pentium4 gépet! 15.1" nagy felbontású kijelzővel, ATi Radeon grafikus kártyával, CD-író vagy CD-író és DVD combo meghajtóval a lehető legkedvezőbb áron! A konfigurációkat egyéni igényeknek megfelelően módosíthatjuk!

MITAC

- Intel 845 chipset
- ATI Radeon Mobility 16MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon csatlakozó
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 313mm x 263mm x 36mm, 2.95kg

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 4x CD író
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez

424.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2200MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez

499.900 Ft

ACOMP ZENITH ASZTALI PC

FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel 845 chipset, DDR-RAM támogatás
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 256MB DDR RAM
- 24x SONY CD író
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettünk. A 128MB-os GeForce4 VGA kártya, 24x CD íróval és a 80GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 60GB merevlemez

149.900 Ft

- Intel Pentium4 2200MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 80GB merevlemez

189.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

EXTERNET ADSL 8.900 Ft/hó! EXTERNET ADSL 8.900 Ft/hó! EXTERNET ADSL 8.900 Ft/hó! EXTERNET ADSL 8.900 Ft/hó! EXTERNET ADSL 8.900 Ft/hó!

Árnak az ÁFA-t nem tartalmazzuk! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Darázs by Lara

INTRO

Sziasztok!

Soha nem látott rekordok születnek a meleget tekintve, de a számítógépes játékipar is jócskán megizzasztja a gamereket. Éppen hogy csak kihevertük a GTA 3 okozta sokkot (bár még mindig ezzel nyomulunk), máris itt vannak a következő nagyágyúk, hiszen a hónapban kopogtatott be hozzánk a Warcraft 3, a Newerwinter Nights és a GP4 is. Mindhárom program önmagában is nagy szám lenne, azonban együtt fenomenális csoportot alkotnak. A nagyok mellett sok „kisebb" program is érkezett, bár egy Zanzarah vagy egy Age of Wonders 2 önmagában is megállná a helyét egy szerényebb hónapban. A sok megjelenés miatt lassan már tényleg karácsonyi hangulata támad az embernek.

Beindult a HELP rovatunk, rögtön 2 oldalon keresztül válaszolunk a feltett kérdésekre, vagy éppenséggel orvosolandó problémákra. Ne feledjétek, csapatunk a rendelkezésetekre áll, várjuk leveleiteket, többek között a **help@pc.games.hu** címre is.

Utoljára marad a feketeleves, korábbi bejelentésünkhöz tartva magunkat, augusztusban nem találkozunk, legközelebb szeptember közepén vehetitek kézbe a megújult PC.GAMES-t....

Jó nyaralást kívánunk mindenkinek.

A szerkesztők

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Paczona Zoltán (Chilly), Giczi Gyula (JuliuS)
DVD szerkesztő: Bagó Péter (BP)
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Lóránt Demeter (ir)

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 230-4832
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel
Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 796 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 7164 Ft, Fél év: 3980 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

AKCIÓ

16 TRON 2.0
17 INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
18 DEVASTATION
20 NEW WORLD ORDER
22 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
23 OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE
24 GORE: ULTIMATE SOLDIER
26 ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL
30 MOBILE FORCES
32 AMERICA'S ARMY: OPERATIONS

STRATÉGIA

36 PLATOON
38 FAR WEST
39 AGE OF WONDERS 2
42 HÁROM A MAGYAR IGAZSÁG
46 CULTURES 2: THE GATES OF ASGARD
48 LEGION
50 WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

RPG/KALAND

56 POST MORTEM
58 THE WATCHMAKER
60 NEVERWINTER NIGHTS
64 SYBERIA

SZIMULÁTOR

68 NASCAR THUNDER 2003
69 HOOTERS PRO CUP
70 F1 2002
72 GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4
74 CRAZY TAXI
75 KING OF THE ROAD

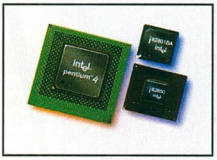
SPORT

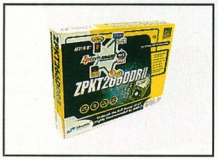
77 TIGER WOODS PGA TOUR 2003
78 AGASSI TENNIS GENERATION
80 SVEN-GÖRAN ERIKKSON'S FOOTBALL WORLD

EGYÉB JÁTÉKOK

81 BUZZING CARS
81 LILO & STICH

HARDWARE





86 HARDWARE NEWS
88 PIACI KÖRKÉP
91 MATROX PARHELIA-512
92 PHILIPS HANGFALAK
94 PHILIPS HANGKÁRTYÁK
95 SOLTEK SL-85DR2 ALAPLAP

KITEKINTÉS A JÖVŐBE

Manapság csak kapkodjuk a fejünket az újabb és újabb hi-tech eszközök hallatán - összefoglalónkban a tendenciákat, és a bejelentett, valamint a már kapható termékeket vesszük sorra.

06-12. oldal

KITEKINTÉS A JÖVŐBE

AMIKOR ELSŐ PC-MET, EGY 486DX4-100-AS CSÚCSMODELLT MEGVETTEM, AZ ISMERŐS SZAKI ELÉG FURCSÁN NÉZETT RÁM, MIUTÁN KIJELENTETTEM, HOGY A 4 MEGÁS MEMÓRIA MELLÉ PAKOLJON BE MÉG EGYET. „DE AZ MÁR NYOLC!" – TILTAKOZOTT – „MIT AKARSZ CSINÁLNI, SZERVERT?!" AMIKOR PEDIG A 2X-ES CD-MEGHAJTÓ HELYETT INKÁBB BESZEREZTEM EGY NÉGYSZEREST, VÉGKÉPP ELDÖNTÖTTE, HOGY NAGYON NEM ÉRTEK A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ…

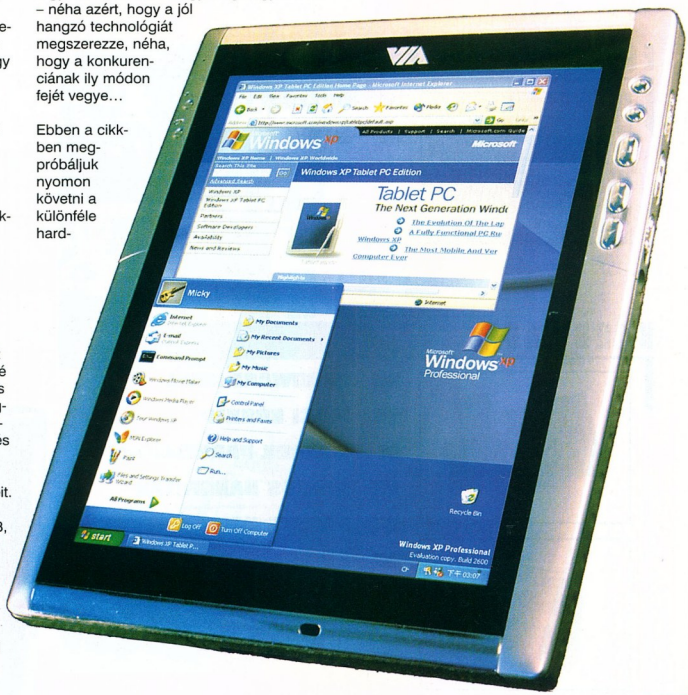
Azóta fordult egy kicsit a világ, bár alig 8 év telt el azóta. A mai játékok már kiröhögik a 256 megányi memóriát, a procim teljesítménye „csekély" tízszerese a jó öreg masináménak. Érdekes a számítástechnika fejlődését megvizsgálni, hiszen anno egy komputer nem volt más, mint tudományos célokra használt segédeszköz, mellyel gyorsabban lehetett bizonyos számításokat elvégezni. Aztán a mikrochip feltalálásával „beindult a szekér", és 1965-ben az Intel egyik alapítója, Gordon E. Moore megállapította, hogy egy lapkán a tranzisztorok sűrűsége évről-évre megduplázódik. Ezt átfogalmazva: a processzorok teljesítménye 18 havonta a duplájára nő – na, ez az, amit „Moore-törvény" néven ismerünk, és bár az idő ezt bármikor megcáfolhatta, vagy túlhaladhatta volna, mégsem így történt, a Moore-törvény döbbenetes pontossággal igaz az eddigi fejlődésre, és a szakemberek számítása szerint érvényben marad egészen 2020-ig, amikor a jelenlegi technológia eléri önmaga fizikai határát.

Egy másik alapelv, Nathan első törvénye szerint a szoftver egy gáz, amely kitölti a rendelkezésére álló helyet. Mindehhez szükség van a számítástechnika további fejlődésére – több és jobb memória, egyre nagyobb tárolókapacitás (sokak szerint az adatsűrűség duplázása erre az iparágra is érvényes). És persze, a megjelenítés.

Korábban a játékok a fenti Nathan-törvény szerint a rendelkezésükre álló technológiát használták ki. Ám az egyre nagyobb üzletté váló játékipar szép lassan túlhaladta azt, és a 3D-s gyorsítókártyák megjelenésével végre megkapta a teret a fejlődéshez – a hardveripar pedig örömmel vette fel a ritmust, és napjaink egyik vezető gyártója, az nVidia féléves ciklusokban jelenti be újabb generációs termékeit. Arra, hogy ki kinek diktál, jó választ adott az idei E3, amelyről múlt hónapban számoltunk be. A legnagyobb érdeklődés az idSoft Doom 3-as bemutatóját követte, ahol a fejlesztő, a sokak szerint a jövőből érkezett :) John Carmack elmondta: a jövőre megjelenő játék olyan technológiákat használ, amelyeket a videokártya-gyártók még nem jelentettek be…

Ezek a bejelentések minden bizonnyal meg fognak valósulni hamarosan, például valamelyik szakvásáron, hiszen ezek mindig is a legfőbb fórumának számítottak a hardvergyártóknak – az ilyen beharangozások hírét hamar szétröpíti a média, nő az érdeklődés, és a bevétel. Más kérdés persze, hogy ezekből mennyi valósul meg, hiszen nem egy, ilyenkor még csak papíron létező termék soha nem készül el, vagy az embertelen ütemű fejlődés haladja túl, vagy a gyártót kebelezi be egy még nagyobb hal – néha azért, hogy a jól hangzó technológiát megszerezze, néha, hogy a konkurenciának ily módon fejét vegye…

Ebben a cikkben megpróbáljuk nyomon követni a különféle hardvereszközök fejlődését a jelenre, és főleg a jövőre koncentrálva, sokszor az emlegetett szakkiállításokon és vásárokon (ECTS, CeBIT, Computex, E3, CES) történt bejelentések tükrében. Nem elsősorban hardverbuherátoroknak szánjuk a témát, és nem is fogunk belemenni mélyen a specifikációkba és adatokba – inkább egy áttekintést próbálunk nyújtani erről a napról napra változó piacról, a trendekről, irányzatokról, tervekről, mindezt természetesen, lapunk profiljából adódóan, egy PC-s játékos szemüvegén át, aki kénytelen-kelletlen utána kell, hogy menjen a fejlődésnek, ha játszani akar a legfrissebb csodákkal, amiket az újság oldalain bemutatunk…



SPÁJZ

Kezdjük a sort a háttértárolókkal, amelyek kapacitása egy mai felhasználónak a „kevés" fogalmával azonosul. Anno a 800 megás vinyómon ott terpeszkedett 10-20 játék, párszáz meztelen néni :), demók, midik, no meg a jó öreg DOS – és még egyszer annyi ráfért volna... Ma nem tudunk akkora merevlemezt betolni a gépbe, amelyet ne laknánk be pillanatok alatt – zenék, oprendszer, pár izmosabb játék, és tele a vinyó. Szerencsére a fejlődés azóta, hogy 1983-ban a Sony és a Philips bemutatta az első CD-lejátszót, e téren is felgyorsult, és

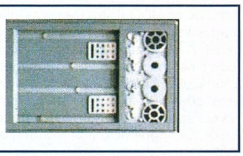
ma már elérhető áron kaphatók a CD-írók, amelyekkel archiválni tudjuk dolgainkat, ám már ezek kapacitása is lassan kevésnek bizonyul.

1996-ban a CD-k lecserélésére új formátumot jelentettek be, a DVD-t. Az, hogy ez a média csatát nyert, nem lehet kétséges, a felmérések szerint jelenleg több mint 170 millió DVD-lejátszó van forgalomban világszerte. Mivel elég sok fogalom röpköd a DVD körül, fussunk át rajtuk, hogy tisztában lássuk a képet. DVD formátumból mindjárt négyféle van: DVD-5 – egyoldalú, egyrétegű, 4.7GB adat fér rá; DVD-9 – egyoldalú, kétrétegű, 8.5GB; DVD-10 – kétoldalú, egyrétegű, 9.4GB; végül a DVD-18 – kétoldalú, kétrétegű, 17GB. Ezek a fizikai formátumok. Vannak alkalmazásformátumok is, mint a DVD-Video és a DVD-Audio, de a Playstation2 is saját formátumot használ.

Ez az adatmennyiség jól hangzik, ám mindez igazán akkor válna hasznunkra, és teljesítené be a CD-k leváltására szóló küldetését, ha nemcsak olvasni, hanem írni is tudnánk őket. Ezt nagyon sokan felismerték – sajnos sokkal korábban, mint arra számítani lehetett volna, így mindenféle szabványosítás előtt máris háromféle új formátum bukkant fel: a DVD-RAM, a DVD-RW, és a DVD+RW. (Utóbbiak hivatalos neve DVD-R/RW és DVD+R/RW.) Ebből hatalmas káosz keletkezett a piacon. A Hitachi olyan videokamerát dobott piacra, amely DVD-RAM-ra rögzíti az anyagot, míg az Apple a Macinthosh gépekbe DVD-RW-egységeket szerel.

Mint kiderült azonban, a már forgalomban lévő számítógépes és asztali DVD-lejátszók

jó része a DVD+RW lemezekkel kompatibilis, így a CD-RW-piac olyan nagyágyúi, mint a HP, a Sony, a Yamaha, a Ricoh, a Philips, és a Mitsubishi létrehozták a DVD+RW Alliance nevű „véd- és dacszövetséget", miközben a másik két megoldást támogató DVD Forum (olyan tagokkal, mint az Apple Computer, Hitachi, NEC, Pioneer, Samsung, Sharp) a maga igazát védte, és védi a mai napig. A Szövetség 2000-ben hatalmas offenzívába kezdett, és az összes vásáron (CeBIT, CES, IFA, Cedia) egy 4.7GB-os Ricoh lemezre történt helyszíni rögzítéssel bizonygatták döntésük helyességét, majd az őszi COMDEX-en aztán mindezt azzal fejelték meg, hogy egy PC-be épített DVD+RW íróval megsütöttek egy korongot, amelyet aztán egy, a boltokban régóta kapható asztali egységgel lejátszottak. Végül is, ahogy már sokszor történt, az egészre a pontot a Microsoft tette fel azzal, hogy idén áprilisban a Windows Hardvermérnöki Konferencián (WinHEC) bejelentette, következő operációs rendszerük, mely a Longhorn kódnevet viseli, natív módon (azaz „zsigeri") fogja támogatni a DVD+RW szabványt. Ezzel tulajdonképpen az ügy lezárult, és a hardvergyártók sorra jelentik be a DVD+R/RW szabványt támogató meghajtókat és írókat. Ma még persze egy DVD+RW-író 100-150 ezer forintos ára riasztó az átlag user számára, de ne feledjük, hogy jó egy éve még közel félmillió forintba került egy ilyen szerkezet, így nem nehéz megjósolni, hogy talán már jövő karácsonyra meglephetjük magunkat egy megfelelő tudású darabbal. (Itt jegyezném meg, hogy a két formátum harcosai és védői közül a „+" táborából a Sony, a „–" részéről pedig a Hitachi bejelentette, hogy olyan olvasók kifejlesztésébe fogott, mely képes mindkét technológiával gyártott lemezek olvasására, utóbbi gyártó termékének megjelenése már idén ősszel várható.)



A DVD jövője is kialakulni látszik azzal, hogy idén februárban a Sony, a Philips, a Samsung, az LG, a Thomson, a Hitachi, a Pioneer, a Matsushita (Panasonic), és a Sharp elfogadott egy új szabványt. A „Blue-Ray" (kék sugár) lemezek kezeléséhez az eddig alkalmazott vörös lézer helyett kék lézert alkalmaznak, mely kisebb hullámhosszú, így kisebb lemezterületre fókuszálható, ami nagyobb adatsűrűséget jelent – vagyis ugyanazon területen több adatot. Az újfajta, 12 cm átmérőjű DVD-lemezek egyoldalú, egyrétegű megoldással 27GB adatot tárolnak. Az újfajta lemezeket írni és olvasni tudó meghajtók a tervek szerint 2003-2004 körül jelennek meg, és a további tervekben a kétrétegű (54GB-os) megoldás szerepel.

Ebben a nagy tülekedésben nem csoda, hogy a DVD leváltására is

CSODABOGÁR

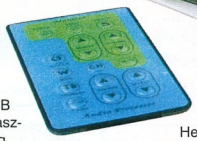
Az idei CeBIT-en az Olympia egy meglehetősen érdekes dologgal lepte meg a piacot. A Soundbug (Hangbogár) névre keresztelt, leginkább egy futurisztikus egérre hasonlító alkalmatosság egy szabvány fejhallgató-kimenetre csatlakoztatható, majd bármilyen nagy és lapos felületre (asztallap, ablaküveg, padló, fal stb.) rátapasztva az egyfajta virtuális hangszóróvá alakul át :). Ha két ilyen eszközt használunk, akár sztereóhangzást is előcsihol hatunk az íróasztalból... Ez egyébként nem koncepció, Nagy-Britanniában hamarosan megkezdik forgalmazását, 29.99 fontos áron.

megtörténtek az első lépések, és ebben épp a kék lézer a ludas. A magneto-optikai meghajtók talán kevésbé ismertek a nagyközönség előtt, hiszen ezeket elsősorban a nagyobb cégek vásárolják. Az elsőgenerációs 5.25"-os MO meghajtók 1988-ban jelentek meg, a hozzá készült lemezek 650MB adat tárolására voltak képesek. Az adatsűrűség itt három, majd kétévente duplázódott: 1993 – 1.3GB, 1996 – 2.6GB, 1998 – 5.2GB, 2000 – 9.1GB. A világ egyik elismert gyártója, a Plasmon nemrég jelentette be az UDO (Ultra Density Optical, nagysűrűségű optikai) adattárolási technikát. A kék lézer segítségével minden eddiginél magasabb adatsűrűséget értek el, ráadásul számítások szerint az így rögzített adat 50 évig „életképes" marad, ami archiválási szempontból nem megvetendő. Az első UDO-generáció már jövőre megjelenik, 30GB kapacitással, 8MB/s átviteli sebességgel. A következő lépcső 2005, 60GB és 12MB/s, míg a harmadik 2007-re - 120GB, 18MB/s. A lemezek írhatóak és újraírhatóak lesznek.

Természetesen ennél jóval merészebb fejlesztések is napvilágot láttak, amelyek ráadásul nem is látszanak annyira elérhetetlennek. A Ritek támogatásával például egy tajvani kutatócsoport kifejlesztett egy olyan újgenerációs optikai adattárolási technológiát, amelynek

segítségével egy normál méretű lemezre 100GB adatot tudtak felírni, ráadásul ezzel a lemezzel a ma forgalomban lévő DVD-meghajtók is elboldogultak – a megjelenést 2004-re teszik.
Az adattárolás egy másik lehetséges jövőképéről pedig áprilisban rántották le a leplet Las Vegas-ban, ahol a NAB (National Association of Broadcasters) kiállításon mutatták be azt a videorekordert, mely a Lucent Technologies kutatási részlegéhez, a Bell Labs-hoz tartozó InPhase Technologies által kifejlesztett új, Tapestry nevű holografikus adattárolási technológiára épül. A hozzá tartozó egyszer írható, normál CD-méretű lemezeken 1.3MB-os hologramok formájában 100GB adatot tud tárolni, az átviteli sebesség 20MB/s, így ezt elsősorban professzionális videovágó, és -archiváló rendszerekhez ajánlják – a megjelenés szintén 2003-2004-re várható. A technológiával egyébként kisebb adathordozókat is lehet gyártani, egy bélyegnagyságú tároló 2GB, egy hitelkártya-formájú pedig 20GB kapacitással bír.

2002. májusában volt éppen ötven éve, hogy a világ egyik legnagyobb hardvercége, az IBM piacra dobta a világ első mágneses elven működő szalagkazettás egységét, mely 1.4MB adatot tárolt. Ezt az évfordulót használták ki, hogy bejelentsék: a cég mérnökeinek sikerült egy újfajta technológiát kifejleszteni, mely lineáris digitális szalagkazettán 1TB (terabyte) adatot képes rögzíteni. (Ez ugye, 1024 giga, ami nem semmi…) Az új egység próbaüzeme már megtörtént, tehát ez nem terv, hanem működő technika. Bár ma még a szalagos egységeket a nagyobb cégek használják archiválásra, nem elképzelhetetlen a technika otthoni alkalmazása, hiszen azt tudni kell, hogy ennek a legkisebb a fajlagos költsége – 1GB adat tárolása félvezető-alapokon 100 dollárba, merevlemezes technológiával 8-10 dollárba, mágnesszalagos megoldással 1 dollárba, a most bemutatott technológiával pedig körülbelül 1 centbe kerül…



Ám ezt tessék komolyan venni: 1981-ben két zseniális mérnök, Gerd Binnig és Heinrich Rohrer feltalálta a pásztázó alagútmikroszkópot, melynek finom szilíciumtűje, és a vizsgált felület közt folyó elektromosság mérésével különálló atomokat fényképeztek le. Találmányukért 1986-ban fizikai Nobel-díjat kaptak. Azóta az IBM zürichi laborjában a két mérnök bevonásával kifejlesztettek egy „millipede" nevű nanolyukasztógépet, mely molekuláris szinten olvaszt lyukat a plexi hordozófelületbe – ez négyzetcollonként ezermilliárd bitet jelent,

ami a mai merevlemezek rátájának huszonötszöröse. A technológia képes ezen lyukakat törölni, és a kártyát újraírni, ráadásul az elektromágneses megoldással szemben sokkal stabilabb. Jelenleg egyetlen hátránya van: írási sebessége a mai vinyóknál ezerszer lassabb – ám már elkészítették egy 1024 tűs író-olvasó fej prototípusát. A fejlesztők szerint 2005-re a 15GB-os kis lyukkártyák leválthatják a hordozható eszközökben lévő flash memóriákat…

És fejezzük be ezt az áttekintést egy olyan bejelentéssel, amelyről először azt hittem, valami vicc: az IBM újfajta lyukkártyás adattárolót jelentett be! Anno a háttértárolás a lyukkártyától indult, és a századelőtől egészen a hetvenes évekig őrizte helyét. Most egy teljes kört megtéve visszajutunk hozzá? Micsoda evolúció! :)

KOCKACUKOR

A kyotoi egyetemen 1994 óta kísérleteznek a femtoszekundum-lézerrel, melynek jellemzője, hogy a másodperc ezertrilliomod részéig világít. Ez a kis idő kiküszöböli a lézer hőhatását, így egy nagyon ritka elemmel, a szamáriummal dúsított üvegbe annak megrepedése nélkül képesek száz nanométer átmérőjű lyukakat égetni. Ha az üveget megvilágítják, a pontok felfénylenek. Mivel a megvilágítás változtatható, így a pontok rétegesen is felvihetők – egy jó egyéves bejelentés szerint a kutatócsoportnak sikerült egy 1x1x1 centiméteres üvegkockába kétezer réteget beégetni, mely nyolc terabájtnyi, azaz nyolcezer gigabájt(!) adatnak felel meg. Természetesen, amíg a technológia gyártásközelbe kerül, az még beletelik pár évbe.

KIRAKAT

A Nathan-törvény szerint ekkora háttértárkapacitás mellett a szoftveriparon a sor, hogy belakja a teret. Csúcsminőségű filmek és játékok előtt nyílik meg az út, ezt a Moore-törvény is támogatja, vagyis az egyre erősebb processzorok, amelyek képesek

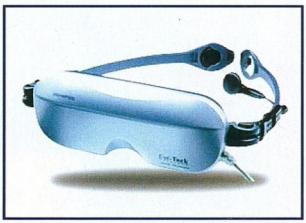
megbirkózni a hatalmas adatfolyammal. Ehhez már csak egyetlen dolog kell: a megfelelő megjelenítés. A videokártyákkal nem kívánunk különösebben foglalkozni, hiszen ez egy komplett cikket foglalna el, és bele kellene vonni olyan szakmai dolgokat, amelyek nem vágnának jelen írás profiljába. A piac amúgy is tisztulni látszik, a két nagy óriás, az nVidia és az ATI mellett feljövőben

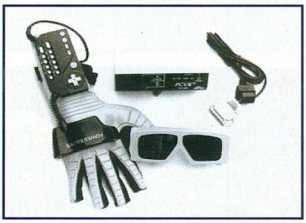
a régi dicsőségét megtalálni látszó Hercules is, mellettük kisebb cégek bontogatják szárnyaikat – míg be nem kebelezi őket valaki… És van egy név, amely eddig főleg a profik előtt volt ismert, a Matrox, aminek a Millenium (G400, G440, G550) sorozata tökéletes színhűségével a kiadványszerkesztők kedvence. A céget azért említem, hiszen mindenkit meglepett a hír, hogy mérsékelten nyitnak a 3D-s piac felé is új kártyájukkal, az előző számunkban bemutatott Parheliával, amelynek különlegessége a SorroundGaming technológia, mellyel az ezt támogató játékok három képernyőn képesek elterpeszkedni. Örömmel jelenthetjük, hogy az E3-on bejelentett, hazánk kis büszkesége, az Imperium Galactica III már tartalmazza ezt – hatalmas élmény lesz, amikor körülölel minket a csillagos űr… És tessék megkapaszkodni: mint kiderült, ilyen megjelenítésre mindegyik Quake3-motoros játék képes – a jó pár éves motor ugyanis ismeri és használja ezt a technológiát! John Carmack, az ördög cimborája…

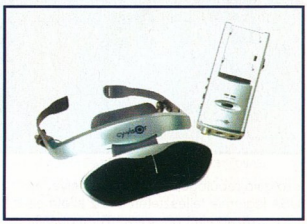
Hogy mindezt a maga teljességében élvezhessük, már csak egy jó kijelzőre van szükség. A katódsugárcsöves technológia még tartja magát – de főleg kedvezőbb ára miatt, bár szép lassan kúsznak lefelé az LCD-monitorok árai is. Ám mégsem ez a jövő – a jövő sokak szerint a HDTV-é. Ha egy DVD-filmet meg akarunk nézni a normál tévénken, ahhoz a digitális jeleket át kell konvertálni analóg jelekké, hogy a hagyományos televíziókészülék értelmezni tudja – ez érthetően minőségomláshoz vezet. Itt jön a képbe a DTV, vagyis a digitális tévé, amely már átalakítás nélkül képes ezen jeleket megjeleníteni – az eredmény szinte tökéletes látvány. Ez magával vonja az otthoni szórakoztatóelektronika régóta megjósolt és tervezett egybeolvadását, hiszen nincs szükség külön monitorra – a DTV-n egyaránt nézhetjük a tévéműsort, vagy használhatjuk azt számítógépünk kimeneteként. Ezt

fejelték meg a mérnökök Dolby Digital Surround (AC3) hanggal, s ez az a készülék, amit HDTV-nek (High Definition Television) nevezünk. Hogy ne legyen egyszerű az élet, 18(!) DTV-formátumot ismerünk, amelyből hat HDTV-formátum. A piacon rengeteg ilyen készüléket lehet kapni, melyek felbontása 640x480-tól 1920x1080-ig terjed, ez 24 és 65 coll közti képátlót jelent, és természetesen a hangminőség folyamatosan javul, a legújabb 5.1-es szabványok is beépültek. A Sony legnagyobb példánya 6500 dollárba kerül, ami azért még kissé távol áll a megfizethető kategóriától… Érdekesség, hogy már a HDTV-nek is van vetélytársa, egy olyan projector, azaz kivetítő, mely 2048x1536-os QXGA, illetve 1920x1080

HDTV felbontást kínál – mindezt alig 12 ezer dolláros listaáron… Természetesen a HDTV minőségéhez már elengedhetetlen a nagyobb kapacitású adathordozó – nem véletlen, hogy a fent említett UDO technológia lemezeit gyártója úgy reklámozza, hogy az ideális megoldás a HDTV számára. És épp ezért kellett váltani a DVD-lemezeknél is a nagyobb adatsűrűségre – így hatnak egymásra a számítástechnika és szórakoztató elektronika részterületei.







Hogy egy kicsit a fenti szárazabb adatokat lágyítsam, hadd kínáljak a gyönyörű látvány mellé egy még intenzívebb élményt – a kaliforniai DigiScents nevű cég ugyanis elkészített egy kis, hangszóró méretű kütyüt, mely gépünk USB portjába dugható, és egy megfelelő program segítségével képes a látványhoz illő szagokkal eláraszt ani szobánkat! A 2001. januári Consumer Electronics Show-n bemutatott iSmell lelke egy kis cserélhető cartridge, mely 128 alapillatot tartalmaz, és ebből keveri ki a megfelelő szagokat. Most ezt azért képzeld el – nyomod a Colin McRae Rally 8-at a 65"-os HDTV-n, 6

ROBBAN A BOMBA?

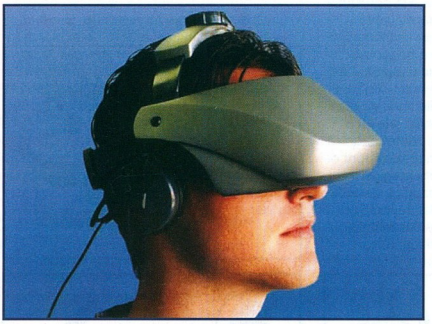
A Sanyo egy bombahírrel lepte meg a piacot: a nyár végén kihoznak egy olyan csodaszerkentyűt, mely a CD-DVR1 névre hallgat, és támogatja az összes létező CD- és DVD-formátumot. A 40x-es CD- és 16x-os DVD-olvasási sebesség mellett a normál 650MB-os CD-R lemezekre 1.3GB, a 700 megásokra 1.4GB adatot képes írni 20x-os sebességgel (hagyományos CD-t is írhatunk vele, 24x-esen). A cég elismerte, hogy ezen lemezeket a

mai CD-olvasók nem tudják ugyan kezelni, de állítólag egy firmware upgrade-del (az olvasó saját szoftverének frissítésével) a probléma orvosolható! További tudnivalók: 4 MB puffer, 12x-es újraírás, DVD-R lemezek írása 4x-es, DVD-RW lemezégetés 2x-es sebességgel. Ha mindez igaz, az alaposan át fogja rendezni a piacot…

hangszórón üvölt és dohog a motor, miközben körbeleng a benzingőz és az égő gumik szaga…

VIRTUÁLIS VALÓ

A való világ ilyen tökélyre törekvő virtuális leképezése, mint amilyen például az iSmell, persze nem új keletű dolog. A Virtual Reality, vagy röviden VR, bármilyen megdöbbentő is, több mint 50 éve létezik, az első ilyen kütyü nem más volt, mint egy oktatási-kiképzési célokat szolgáló repülőgép-szimulátor, melyet az USA légiereje fejlesztetett ki. Az azóta eltelt fél évszázad alatt persze a VR megtalálta az utat a mindennapi szórakoztatás felé, először a játéktermek világában, majd a miniatürizálás felgyorsulásával immáron ott kopogtat ajtónkon is. A skála elég széles, hiszen ide tartoznak a hordható számítógépek is, melyek néhány éve még koncepcióknak és futurisztikus terveknek tűntek, mára azonban már a tömegtermelés előtt állnak. Persze a Virtual Reality szó hallatán gondolom, mindenkinek a VR-sisak, és a hozzá kapcsolt adatkesztyű ugrik be, amely a sisak által szemünk elé vetített virtuális világgal való interaktivitást szolgálja, és amit például az 1995-ös Johnny Mnemonic-ban is megcsodálhattunk.



Ezen eszközök ára eddig meggátolta, hogy otthoni használatra beszerezzünk ilyeneket, de mint fent említettem, e téren biztos változásokra számíthatunk, elég csak a böngészőnkkel a www.vrealities.com-ot meglátogatnunk, ahol például félszáz eszköz kelleti magát.

A sisakok mára szemüvegekké zsugorodtak, és akár 1024x768-es méretű képet vetítenek szemünk elé, beépített hi-fi minőségű sztereó hanggal. A kesztyűk is teljesen átlagos méretűekké váltak, és már tavaly decemberi számunkban beszámoltunk az Xbox kapcsán az Essential Realities P5 nevű kesztyűjéről, amely kapható PC-re és Mac-re is, USB porton kapcsolódik gépünkhöz, és amellyel például egy FPS-játékban úgy „lőhetünk", mint gyerekkorunk katonásdijában: mutatóujjal célra tarts, többi ujjal tűz. De már alig 50 dollár körüli áron kaphatók a hasonló elven működő drót nélküli irányítókarok, amelyek egy talpáról lefűrészelt joystickra hasonlítanak, és kezünk mozgását továbbítják a megfelelő feldolgozó programnak. (És tulajdonképpen a virtuális valóság témakörébe tartoznak a mára teljesen elterjedt erővisszahatásos, azaz force feedback-eszközök is.)

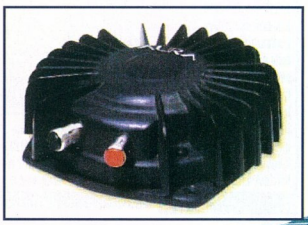
Érdekes ötlet az a VR-mellény, amelyet magunkra csatolva testünkön érezhetjük a játékbéli karakterünket ért golyók, ökölcsapások ütését – mazochisták előnyben :). A teljes élményhez már csak egy VR-széket kell beújítani, ezekből kétfajta is van. Az egyik a játéktermi szimulátorokhoz hasonlóan dobálja gazdáját, és annak monitorát – azt nem tudom, ez utóbbi mennyire szereti az intenzív dobálózást... A másikfajta egyszerűbb elven működik, a játékok hangját nyomja bele a székbe, ez a rezgés megy át testünkbe. A legolcsóbb kütyüt bármilyen székre rá lehet applikálni, a drágábbik egy komplett bőrfotel, amelynek aljában egy 200 wattos mélynyomó tolja fel hátsónkba és gerincoszlopunkba a brummogást – mondjuk, amikor egy repszimben odatoljuk a forszázst, vagy egy FPS-ben megszórjuk a terepet rakétával, nem biztos, hogy nem kell utána nadrágot cserélni… :)

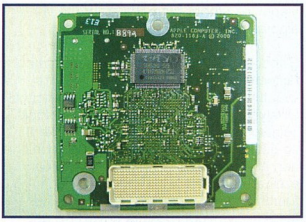
Persze ezen szerkezetek mellé is jól illik majd az iSmell – képzeljük el, ezentúl ki sem kell mennünk az utcára, ha valakinek az

internetes, elektronikus vásárlások kényelméhez hiányzik a komplex plázaélmény, beülünk a székbe, mellényt, sisakot, kesztyűt fel, elindítjuk a „Westend City Center szombat este" nevű progit, és máris ott lökdösődünk a tömegben, orrunkba kúszik a kajaszint utánozhatatlan szagorgiája, körbefolynak a hangok, a boltok polcairól bármit kezünkbe vehetünk, sőt büntetlenül rácsaphatunk a plázacicák hátsójára… Kell ennél több? Maximum a valóság valóságosabb…

GÉPTELENSÉG

Azon pár év alatt, amíg életünk szerves részévé válnak a fent leírt eszközök, valószínűleg maga a „doboz" is át fog alakulni. Döbbenetes, hogy az IBM 20 éve jelentette be az első PC-t, és ezen idő alatt szinte semmi sem változott, legfeljebb a szögletes ház az oldalára fordult. Maradt a madzagdzsungel is, amely összeköti a gépet a monitorral és a mindenféle perifériával. Ennek leváltására próbálkoztak már infravörös megoldásokkal, ám ennek hátránya,



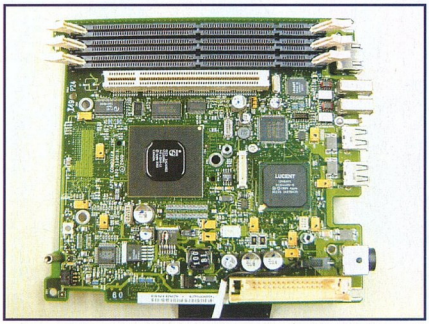


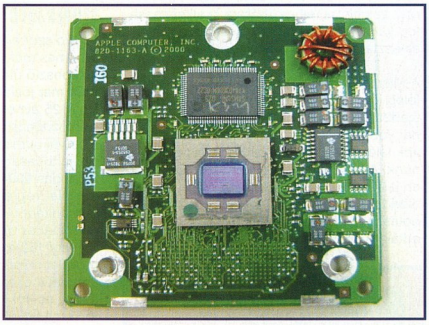
hogy tökéletes rálátás kell az adó és a vevő között. Az USB és az ő HUB-jai is enyhítettek valamelyest a gubancon, a gép-monitor-billentyű-egér összekötés valamelyest átláthatóbbá teszi a dolgokat. A legújabb, és eddig legéletképesebb megoldást a rádióhullámos eszközök jelentik, melyek a szabad 2.4GHz-es tartományt szórják be, és ez a sáv elég széles arra, hogy ne akadjanak össze eszközeink. Mivel ez egy valóban járható út, pár éve az Ericsson kidolgozta, és olyan partnerekkel, mint a Nokia, a 3Com, vagy az Intel népszerűsíteni kezdte a Bluetooth (Kékfog) technológiát. Ez a fenti módszeren alapuló zökkenőmentes, vezeték nélküli adatátvitelt jelent, és biztosítja, hogy az ilyen technológiával szerelt eszközök megtalálják egymást és összekapcsolódjanak – elég letenni két, ilyen egységgel felszerelt gépet egymás mellé, hogy mehessen a deathmatch… (Max. távolság: 10 méter, max. átviteli sebesség 1Mbps)

A technológia sokáig – főleg magas ára miatt - nem tudott tért nyerni, sőt miután kiderült, hogy a Windows XP Bluetooth-támogatás nélkül jelenik meg, sokan már a halálát jósolták, elsősorban az USB „gazdája", az Intel, aminek szintén van egy hasonló megoldása, az UWB (Ultrawideband – bár ennek még 5-7 év kell, hogy kiforrjon). Aztán a tavalyi év végén robbant a bomba, a Microsoft bejelentette, hogy támogatja a technológiát, sőt, idén megjelentet egy frissítést az XP-hez, mely képessé teszi a Bluetooth kezelésére, idén áprilisban pedig az is elhangzott a már említett Win-HEC-en, hogy hamarosan piacra kerülnek a „Kékfogú" MS-perifériák is. Ez hatott, és a piacot mostanra eláraszották a Bluetooth-szal épített eszközök. Az In-Stat/MDR piackutató cég szerint az idei évben mintegy 100 millió ilyen hálózatot fognak telepíteni a felhasználók, és számuk 2005-ig 900 millióra emelkedik…

Ám van egy másik megoldás is, az IBM lyukszalagjához hasonlóan visszatérni a gyökerekhez – azaz egybeépíteni mindent egyetlen egységgé, ahogy anno az a mikrokomputerek hőskorában volt. Ebben a mérnökök segítségére van a már említett, egyre elképesztőbb méreteket öltő miniatürizálás, és az ezzel jegyben járó, újkori „mindent egybe" integrálási láz, melynek végeredménye – a szakemberek szerint már belátható időn belül elérhető – egychipes számítógépek megszületése lesz.

1998. májusában hökkentette meg a világot az Apple egy teljesen új kinézetű számítógéppel, melynek az iMac nevet adták. A mókás kinézetű, vidám, pasztellszínű, áttetsző burkolattal ellátott jószág a cég egykori alapítójának, Steve Jobs-nak tervei alapján készült, akit jól megérdemelt nyugdíjas életéből azért könyörögtek vissza az Apple élére, hogy híres kreativitásával megmentse a pangó eladásokkal egyre kilátástalanabb helyzetbe kerülő céget. Nos, még a Macintosh tervezőmérnökeit, és magát Jobs urat is meglepte az átütő siker – az Apple az USA házikedvencének kikiáltott termékkel lábra állt, és elkapva a fonalat sorra jelenteti meg az újszerű design-nal megáldott gépeit,



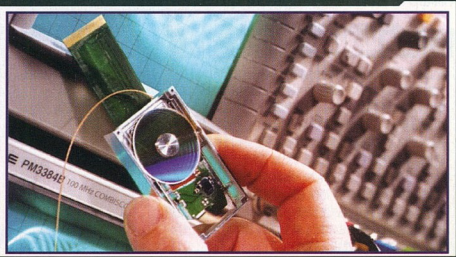


mint a plexiruhás csodakockát, a Power Macintosh G4 Cube-ot, a hordozható gépek piacának új csillagát, a Powerbookot, és itt az új iMac is, mely igen vonzó látvány – egyetlen apró félgömb, és egy ráapplikált 15"-os LCD kijelző…

Az IBM is lépett az ügyben, és a Netvista „all-in-one" (minden egyben) PC-t máris az asztali gépek új generációjaként emlegetik. A legújabb IBM Netvista X41 szemre is tetszetős példány, kinézetében hasonlít az új iMac-re, ám kecsesebb annál, és ránézésre elég nehéz elhinni róla, hogy egy 1.4 GHz-es P4-es procit rejt a kis teste… A 17"-os TFT kijelzőn elképesztően szép az 1280x1024-es kép, de kapható 15"-os, 1024x768-as maximális felbontással is – a megjelenítésről egy 16 megás ATi Rage 128 Ultra gondoskodik. Ez persze azt is jelenti, hogy nem játékokra való a masina (a Quake III Arena teszt 10.1 FPS-e, és a 3DMark2001 506 pontja erről mindennél többet mond :)), de főleg ára miatt egyelőre úgyis a managerek

KICSI, DE ERŐS…

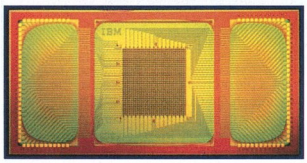
A kék lézer elérte a Philips laboratóriumait is, hiszen cikkem leadása után érkezett a hír, hogy az ismert cég egy 3cm átmérőjű CD-lemezt készített el, melyre a kék sugár segítségével 1GB adatot képesek rögzíteni. Az 5.6x3.4x0.75-ös méretű médiával a digitális kamerák, mobiltelefonok, kézi számítógépek piacát célozzák meg, bár a mérnökök további milliméterek lefaragását ígérték – szerintük a lemez még túl nagy…



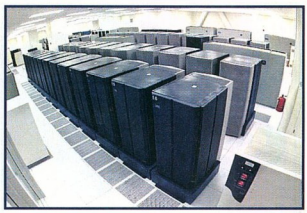
asztalára, és a magukra valamit is adó intézmények ügyfélszolgálati helyiségeibe szánják őt, és erre a 41 gigás, 7200-as vinyó, a 16x-os DVD-ROM, a beépített sztereó hangszórók, 10/100-as hálókártya, modem, és a 256 mega RAM tökéletesen elegendő is – a TFT kijelzők árának csökkenése, és egy erősebb videokártya (pontosabban videochip) beépítése után valószínűleg ez a kis szépség

már az otthoni felhasználásra is alkalmassá fog válni, én nagy örömmel látnék egy ilyet az asztalomon…

A Microsoft, amely korábban hardvertéren főleg jó minőségű perifériáival volt jelen, újabban egyre intenzívebben nyomul a nagyobb falatot jelentő komplex megoldások felé – elég itt csak az Xbox-ra gondolnunk. A 2000 őszén megrendezett Comdex-en jelentette be Bill Gates egy olyan újfajta hibridgép ötletét, mely egyesíti a PC-t és a noteszgépet, és amelynek a TabletPC nevet adták. A megcélzott piac elsősorban a



mobilizált üzletemberekké, és a szintén nem helyhez kötött munkát végzőké, a biztosítási ügynököktől az ápolónőkig. Képzeljük el: az emberfia a munkahelyén megírja a jelentést, majd kivéve a dokkolóegységből a kütyüt, elindul ügyfeléhez. A metrón olvas, a géphez járó digitális tollal jegyzetel – a csomag része egy kézírás-felismerő, és -digitalizáló szoftver is –, majd az ügyfélnél bemutatja a táblázatokat, ajánlatokat, megköti és aláírja a gépen a szerződést (kézírással, hitelesen), amelyet rögtön el is küld a központba e-mailen. Ha végzett, mehet haza, betolja az otthoni dokkolóállomásba a TabletPC-t, és netezik egy jót, majd játszik. És ez már nem csak terv, hiszen immáron tele a – főleg amerikai és japán – piac ilyen gépekkel, melyek tízezerszámra hagyják el a gyártósorokat, a múlt augusztusi CeBIT Asia kiállításon például a tajvani Innolabs Evita2000P nevű terméke az adatátvitelre már a GSM hálózatok új GPRS, azaz csomagkapcsolt megoldását használta. (A kicsike Transmeta Crusoe procival, 128 mega DDR RAM-mal, 20 gigás vinyóval, GSM/GPRS és GPS (globális helymeghatározó-rendszer)-támogatással, beépített digitális kamerával, smart card-író/olvasóval, 11.3" LCD kijelzővel 26 milliméter vastag és 1.5 kiló súlyú…)



És van még egy „kisöcsi" is, a már említett 2002. áprilisi WinHEC-en a Seattle-i OQO cég jelentette be az „ultra személyi számítógépet", mely egy Palm-nagyságú (7,6 x 12,7 x 2,2 cm), 250 gramm súlyú teljes értékű zseb-PC, négycolos LCD kijelzővel, 800 megás Crusoe procival (512 MB cache), 256 mega RAM-mal, 10GB vinyóval, FireWire, USB, Wi-Fi, Bluetooth portokkal, Windows XP-vel, és 9 órát képes egyhuzamban működni, dokkolóegységével pedig képe normál monitoron is megjeleníthető…

SZUPERJÖVŐ

A jövő szót a fentiek figyelembe vételével érdemes már óvatosan kezelni, hiszen az elképesztő ütemű fejlődés láttán az ember nem mer jóslatokba bocsátkozni. Tény, hogy 25 évnek kellett eltelni ahhoz, hogy az első szuperszámítógép, a 30 tonnás, 19 ezer vákuumcsövet tartalmazó, szobányi Eniac tudását az Intel egyetlen chipbe, a legendás 4004-esbe sűrítse, mely 60 ezer művelet végrehajtására volt képes másodpercenként. A mikrochipre építve aztán elkészült az első modern szupergép, a Cray-1, mely 150 millió FOPS (lebegőpontos művelet másodpercenként) teljesítményével ámulatba ejtette a világot. Azóta újabb 25 év telt el, és hol járunk ma már!? Még a Moore-törvényt figyelembe véve is hihetetlen a fejlődés! A világ jelenlegi legnagyobb teljesítményű gépe a japánban található Earth Simulator, mely 4 teniszpályányi területen, három emeleten helyezkedik el, és teljesítménye 35.61 teraflop (35.61 trillió művelet másodpercenként). És az IBM már építi a Blue Gene/L masinát, mely 2004-2005-re készül el, a mindössze fél teniszpályát belakó gép teljesítménye 1 petaflop lesz másodpercenként (1000 teraflop, egymillió milliárd művelet, ezzel egymilliószor lesz

gyorsabb, mint egy mai csúcs PC – de mire kiépül, ez utóbbi számot a Moore-törvény alapján már tízzel kell osztanunk…).

Gondolom, mindez jól példázza a számítástechnika fejlődését. A tudósok már a kvantumszámítógépek építését próbálgatják, amelynek alkotóelemei a nanotechnológia segítségével atomokból és molekulákból épülnek majd fel. A hagyományos gépekben alkalmazott bitektől (1 és 0) eltérően ezek a masinák kvantumbitekben (quantumbit, qubit) számolnak, mely lehetővé teszi, hogy minden adatot egyszerre dolgozzanak fel, a digitális komputerek szekvenciális technológiájával szemben (kvantumpárhuzam). Ez azt jelenti, hogy amit egy mai szupergépnek évekbe telik kiszámolni, azt egy kvantumgép ennek töredéke alatt elvégzi. Persze, ez a technológia ma még évtizedek távlatában van, de a kaliforniai egyetem (UCLA) és a HP mérnökeinek már sikerült egy logikai kaput (a CPU alapegységét) molekulákból felépíteni…

Nos, valahol itt tartunk most, mindössze 8 évvel az után, hogy megvásároltam az álomsebességű, 100MHz-es gépemet. Az a masina ma a tenyerem alatt dolgozik, egyetlen DSP (Digital Signal Processor) chipbe tömve - az optikai egeremben értékeli ki a miniatűr digitális kamera által készített másodpercenkénti 6000 képet…

}{redenc

A MICROSOFT OTTHON

Az idei CeBIT-en a Microsoft olyan technológiákat és ötleteket vonultatott fel, melyből kitűnik, a cég új stratégiája az otthonok meghódítása. A Pocket-PC-k, a szörfözésre alkalmas web-padok, és cikkünkben is bemutatott TabletPC mellett a kiállítás főszereplője a Mira, a vezetéknélküli, inteligens LCD-kijelző volt, mely már az idei év végén a boltokba kerül, bár az LCD-technológia magas ára miatt kérdéses, mennyire fog elterjedni. (Az induló ár 500-1000 dollár között lesz.) A Mira 100 méteres hatósugarán belül fogadja az asztali számítógép jeleit – a rohanó ember végre élete minden pillanatát kihasználhatja, és a vécén ülve olvashatja el e-mail-jeit, vagy böngészheti a webet… :)

Minden nap 20 órától a Minimax után

CONSOLE GAMES

ISMERD MEG
A LEGÚJABB JÁTÉKOKAT!

FOCUS

TRÜKKÖK A LEGNÉPSZERŰBB
SZOFTVEREK LEJÁTSZÁSÁHOZ

GAMEZ

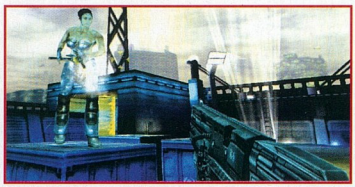
PC-S JÁTÉK ÚJDONSÁGOK

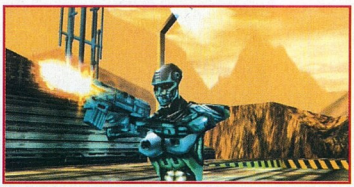
MOSAIC

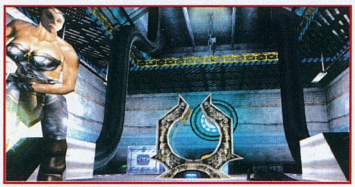
ZENE, DVD, AUTÓ, FILM, SPORT –
FRISS HÍREK A SITE-OK VILÁGÁBÓL

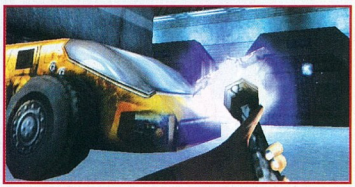
PURGE

▸ MÉG NINCS ● FREEFORM INTERACTIVE ● WWW.PURGEONLINE.NET ◂









A Purge a Freeform első kereskedelmi játéka, mely egy RPG/FPS hibrid lesz (60% FPS – 40% RPG arányban), és a közeli jövőben játszódik majd, ahol a Rend (a tudomány) és a Kiválasztottak (a fantasy) erői csapnak össze egymással. Technológiai tudás a mágia, tudomány a vallás ellen... Érdekesen hangzik. Az online játékba a LithTech Talon engine lehel majd életet. Az akciórészt a 32, teljesen egyedi fegyver, míg az RPG vonalat a kaszt és képességrendszer erősíti.

16 ... TRON 2.0
17 ... Indiana Jones and the Emperor's Tomb
18 ... Devastation
20 ... New World Order
22 ... James Bond 007: NightFire
23 ... Operation Flashpoint: Resistance
24 ... GORE: Ultimate Soldier
26 ... ZanZarah: The Hidden Portal
30 ... Mobile Forces
32 ... America's Army: Operations

TARTALOM

VIETCONG

▸ TAKE 2 INTERACTIVE ● PTERODON (ILLUSION SOFTWORKS) ● WWW.PTERODON.CZ ◂

Ősszel jelenik meg a Vietcong nevű FPS, melyben a vietnámi dzsungel mélyén küzdhetünk az amerikai Különleges Alakulat szakaszvezetőjeként, hat másik elitkatona oldalán. Egységünket 20 drámai küldetésen vezethetjük át, miközben az ígéretek szerint testközelből tapasztalhatjuk meg a háború szörnyűségeit, az állandó életveszély érzését. Esélyeinket növelendő 25 fegyver szerepel majd a játékban, köztük M16-osok, gránátvetők és mesterlövész puskák, de ennél sokkal érdekesebb, hogy esetenként légi fedezetet is kérhetünk magunknak. A játékban nagy szerepet kap a multiplayer mód, ahol az amerikaiak mellett a Vietcong katonák bőrébe is belebújhatunk.

1. Half Life		Sierra
2. Star Wars: Jedi Outcast		Activision
3. Grand Theft Auto 3		Take 2 Interactive
4. Return to C. Wolfenstein		Activision
5. MoH: Allied Assault		Electronic Arts
6. Quake III: Arena		Activision
7. C&C: Renegade		Electronic Arts
8. No One Lives Forever		Fox Interactive
9. Aliens vs. Predator 2		Fox Interactive
10. Duke Nukem 3D		Gathering of Developers

TOP 10

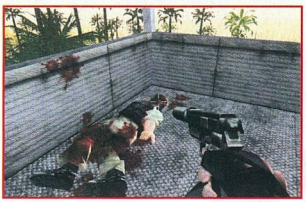
Alien vs Predator2: Primal Hunt	2002/07	Vivendi
Hidden & Dangerous 2	2002/07	Take 2 Interactive
Unreal Tournament 2003	2002/07	Infogrames
Breed	2002/08	CDV
Counter-Strike: Condition Zero	2002/08	Vivendi
Cold Zero: The Last Stand	JoWooD	2002/08
The Thing	Vivendi	2002/09
Battlefield 1942	2002/09	Electronic Arts
IGI 2: Covert Strike	2002/09	Codemasters
Mafia	2002/09	Take 2 Interactive

ELŐREJELZÉS

E3 NEWS

Chrome

Múlt havi számunkban található monstre E3 összefoglalónk végén megígértük, hogy egy rövidebb kanyarra még visszatérünk a kiállításon bemutatott játékokhoz.
Kezdjük mondjuk a **Chrome**-al, melyről már többször hírt adtunk lapunk hasábjain. A lengyel Techland sci-fi FPS-e már bejelentésekor felhívta magára a figyelmet gyönyörű grafikájával, és az időközben kiadott képek tovább erősítették jó hírét. Emlékeztetőül: a frissen felfedezett Valkyria naprendszerben



Chrome

javában zajlik a kolonizáció és a harc az első telepesek között, mely remek környezetet teremt egy olyan fejvadásznak, mint genetikailag feljavított főhősünk. Mivel kalandjaink 5 bolygón játszódnak, így minden elképzelhető környezettel találkozni fogunk a játék során. Mire ezen sorokat olvassátok, remélhetőleg a Chrome játszható demója is megjelent.

Szintén a Techland terméke lesz a **Day of the Mutants** is, melyben vérszomjas mutánsoktól hemzsegő poszt-apokaliptikus világban kell megpróbálnunk az életben maradás csöppet sem könnyű művészetét űzni. A játék teljesen egyedi atmoszféráját jól jellemzi, hogy a mindennapokat az élelem, az üzemanyag, a fegyver és a munició keresése tölti ki, szó nincs semmi fölösleges hősködésről, örülhetsz minden egyes túlélt napnak. Nézzük a számokat: 20 egyedi helyszín, 130 négyzetkilométer bejárható terület, 35-féle fegyver, 40 felszerelési tárgy, valamint 100 km főút és az utolsó V8-as autó…

Day of the Mutants

Day of the Mutants

Az 1993-as szomáliai katonai akcióknak állított emléket Ridley Scott tavalyi *SólyomVégveszélyben* című filmje, melyben egy lezuhant helikopter személyzetét próbálta meg kimenteni a Delta Force és az USA Hadserege Mogadishu városából. Mindezek alapján a NovaLogic készít taktikai akciójátékot, a Delta Force sorozat részeként. A **Delta Force – Black Hawk Down** megújult grafikai rendszert, fejlesztett mesterséges intelligenciát, és vezethető járműveket ígér (sőt, nemcsak

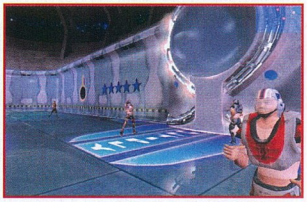
Delta Force - Black Hawk Down

Delta Force - Black Hawk Down

Humvee-t, de helikoptert is vezethetünk), illetve a járművek lövészeinek helyét is elfoglalhatjuk majd. Természetesen a NovaWorld is felkészül a multiplayer partik bonyolítására.

A Bitmap Brothers régóta dédelgetett progija, a Commodore-os korszak két Speedball játékának folytatása, a **Speedball Arena** is szerepelt a show-n, melyben brutalitásunkat egy rögbiszerű arénában vezethetjük majd le. A játékot erős multiplayer támogatás

Speedball Arena

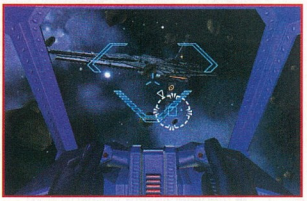


Speedball Arena

jellemzi, és a 24 csapat 4 karakterosztály (osztályonként 10 tulajdonsággal) szerint specializálódott játékosai, valamint a 30 aréna az Unreal technológiának köszönhetően vizualizálódik benne… a hírek szerint azonban sajnos csak jövő év elején.

Végül említsük meg az EA kiadásában őszszel megjelenő **Mace Griffin Bounty Hunter** nevű first-person-shootert, melyben az űrállomásokon, hajókon és bolygókon zajló ké-

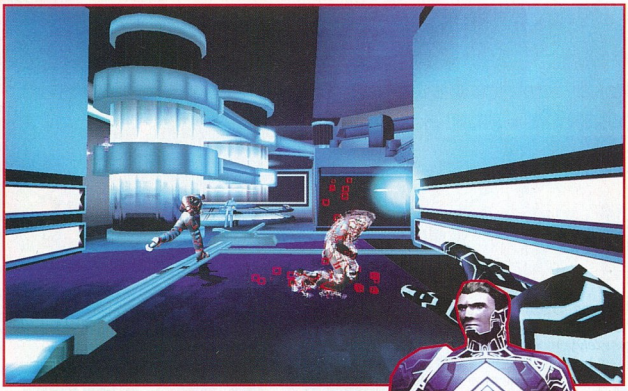
Mace Giffin Bounty Hunter



Mace Giffin Bounty Hunter

ziharcot űrbéli csatákkal kombinálták. A jövőben játszódó történet szerint az emberek és az idegenek a galaxis villámgyors kolonizálását végzik, de a kalózok igencsak megkeserítik életüket. A kormány egy rendfenntartó csoportot hoz létre a bűnözők visszaszorítására, és ennek tagja lesz az ex-kommandós Mace Griffin, aki fejvadász-tevékenysége mellett szakít majd időt arra, hogy bosszút álljon korábbi ellenfelein, akiknek köszönhetően még a börtönt is kénytelen volt meglátogatni egy időre. Feladataink között szabotázs- és mentőakciók, valamint testőr-megbízások egyaránt szerepelnek (még űrállomás-megsemmisítés is lesz itt), így a változatosságra nem lehet panasz. Hat vezethető hajó, tíz kézi- és 11 hajó-fegyver, életszerűen viselkedő NPC-k, cselekedetink szerint változó történet és realisztikus sérülésérzékelés biztosíthatja a Mace Griffin sikerét.

JuliuS



TRON 2.0

DISNEY INTERACTIVE ● MONOLITH PRODUCTIONS

20 ÉVVEL A KULTUSZFILM UTÁN A DISNEY FOLYTATJA A TÖRTÉNETET, EZÚTTAL A MOZIVÁSZON MELLETT JÁTÉKPROGRAM FORMÁJÁBAN IS.

A számítógépes világ szimulált megjelenítésére vállalkozott 20 évvel ezelőtt a Disney filmstúdió, amikor elkészítette a *Tron, avagy a számítógép lázadása* (Tron) című filmjét. A kockázatos vállalkozás – hiszen itt alkalmaztak először teljes egészében számítógépes grafikával megalkotott jeleneteket – sikeresnek bizonyult, és ebben nagy sikere volt a kor egyik legjobb vezető tervezőjének, *Syd Mead*-nak is. Az időközben eltelt két évtized nem múlt el nyomtalanul, mára már kissé megkoptak a filmben alkalmazott látványeffektusok, elavultak a speciális trükkök, elmúlt a korábban lélegzetelállító hatás. A Disney szerencsére úgy gondolta, érdemes feleleveníteni a legendát, és a történet folytatása mellett döntött. Ismét csak szerencsére Syd Mead is igent mondott a felkérésre, így mondhatjuk hogy az eredeti álomcsapat állt össze.

A TRON 2.0 tehát készül a mozik számára, de a Disney Interactive is rámozdult a témára, és megbízta a Monolith-ot a folytatás feldolgozásának elkészítésével, egy first-person akciójáték formájában. A játék története napjainkban fog játszódni, nagyjából 20 évvel az alapfilm cselekménye után. Az akkori főhős, Alan Bradley – a TRON program egykori készítője – váratlanul eltűnik, ezért fia Jet – a fiatal programozó – a keresésére indul. Felfedez egy kaotikus és különös digitális világot, ahol gonosz erők azon munkálkodnak, hogy átvehessék a hatalmat a világ összes számítógépes rendszerén, méghozzá apja digitalizációs technológiájának felhasználásával. Ismét elmerülhetünk hát a számítógépek belsejének különös világába, ahol pergő akciók, virtuális gazfickók, „halálos iramú" diszk-csaták és persze villámgyors fénymotor futamok várnak ránk. Kalandjai során Jet számos életveszélyes helyzetbe keveredik, miközben szerverek, PC-k, routerek, mainframe-ek, hub-ok, PDA-k, és tűzfalak belsejében próbál apja nyomára bukkanni. Arról nem szól a fáma, hogy a régi szereplők közül kikkel találkozhatunk majd, mindenesetre a sajtóanyagok számos új karaktert említenek.

Az idei E3-on bemutatkozott játék elsőre nagyon szépnek tűnik (másodikra is), és ez a LithTech új grafikus rendszerének, a Triton-nak köszönhető (ami kifejezetten imádja a speciális effektusok megjelenítését). Külön érdekesség, hogy a „filmes" Syd Mead itt is jelentősen együttműködik a fejlesztőkkel, tehát a környezet bizonyosan remek látványvilág képében valósul meg a játékban is.

Akciójátékról lévén szó, a játékosok természetesen számos kiegészítővel, úgymond karakter-segítő szubrutinokkal lesznek ellátva, úgymint fegyverek, pajzsok, speciális tárgyak és módosító eszközök, melyekkel felszerelhetjük és tetszésünk szerint finomra hangolhatjuk karaktereinket; ezeket leginkább a filmből ismert módon kell elképzelni. Ha már a filmet említettem, lehetőségünk lesz az abban szerepelt Game Grid-et (a motoros pálya) is kipróbálni, egy külsőnézetes versenymodul formájában, ahol halálos programokkal küzdhetünk meg, teljesen újratervezett fénymotorokon (szintén Syd Mead keze munkáját dicsérik).

A 2003 tavaszán megjelenő TRON 2.0-ban az erősen történet-orientált egyjátékos rész mellett természetesen csapatalapú multiplayer pályákat is találunk majd.

JuliuS

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

LUCASARTS / ACTIVISION ● THE COLLECTIVE ● WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/INDIANA/DEFAULT.HTM

A RETTENTHETETLEN RÉGÉSZPROFESSZOR EGY ÚJABB KÜLSŐNÉZETES AKCIÓJÁTÉKBAN TÉR VISSZA, HOGY ÚJFENT MÓRESRE TANÍTSA A ROSSZFIÚKAT.

Vannak visszatérő hősök... vannak hősök, akiket nem lehet megunni... és vannak hősök, akiken nem fog az idő. Ez utóbbi állítást próbálja meg éppen bebizonyítani a Lucas–Spielberg–Ford-féle triumvirátus, akik jelenleg a negyedik Indiana Jones-filmen törik a fejüket. Ezzel szemben a LucasArts gárdájának nem fő a feje Ford öregedése miatt, őket sokkal inkább a megunás veszélye fenyegetheti. Az Indiana Jones játékok története ugyanis leginkább egy hullámvasúthoz hasonlítható: az első három rész idején folyamatos emelkedést mutattak minden – de leginkább tetszésindex – szempontból, míg a csúcspontot tagadhatatlanul a negyedik résszel, az *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*-szal érték el. A grafikus kalandjátékok hőskorában készült program remek szórakozást jelentett a *Monkey Island* 2. és 3. része között türelmetlenül kalandra szomjazó játékos-társadalomnak. Aztán a cég műfajt váltott, jött a Lara-klón időszak, a maximum felejthető kategóriába sorolható *Indiana Jones and the Infernal Machine*-nal, mely a széria ötödik, egyben az akció-kaland sorozat első játéka volt.

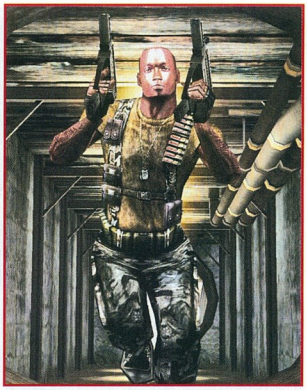
Ezek voltak az előzmények, lássuk, mit tartogat számunkra a következő Indiana-rész, mely az „Uralkodó sírja" alcímet kapta. A legfontosabb, hogy ismét külsőnézetes akció-kaland kategóriában indul a program, tehát az előző részhez fog hasonlítani leginkább (sajnos). A történet 1935-ben játszódik a távol-keleten, ahol a Black Dragon Triad bűnszövetkezet és Albrecht Von Beck német zsoldos lép szövetségre, hogy megszerezzék a Sárkány Szíve nevű fekete gyöngyöt, ami birtokláját képessé teszi az elmék irányítására. A pletykák szerint a gyöngyöt eltemették Kína első császárának sírjába, és ott szunnyad immáron több mint kétezer éve. Ebben nagy szerepe van annak, hogy a sírbolt kinyitásához előbb meg kell szerezni a három részből álló Sárkánypecsétet, ami – talán mondanom sem kell – a világ három szegletében van elrejtve. Természeten Indy nem hagyhatja, hogy a Szív érdemtelen kezekbe kerüljön, így K'ai marsall – egy ázsiai üzletember – kérésére elindul, hogy elorozza azt a rosszfiúk elől, és visszaadja Kína kormányának. Ebben segítségére lesz K'ai gyönyörű asszisztense, Mei Ying is.

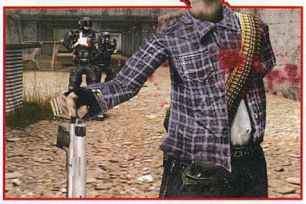
Sri-Lanka krokodiloktól hemzsegő vizétől Hong Kong nyüzsgő utcáiig, a XV. századi prágai kastélytól az isztambuli víz alatti palotáig sokféle megfordulunk majd, míg átverekedjük magunkat a játék mind a 10 pályáján (a hegytetőn található kínai erődről már nem is szólva). Hopp, elhangzott két kulcsszó: „10 pálya" – ez nem tűnik túl soknak (bár ha elég nagyon lesznek...), és „átverekedjük" – bizony, a hangsúly az ökölharc irányába mozdult el, bár ostorunkat is jóval többször fogjuk elővenni, mint az előző részekben bármikor (a kötelező pisztoly szintén megmarad). Na mindegy, legalább Indy megtanult pár küzdősport-elemet, így a harcok is látványosabbak lesznek. Ezenkívül az összecsapások színesítésére alkalmazhatunk néhány segédeszközt a küzdelmek során, úgymint ásók, székek vagy asztallábak. Ettől majd állítólag sokkal Indysebb lesz a játékélmény... meglátjuk. A pűfölést időnként megszakítják majd olyan mozifilmszerű betétek, mint a riksaüldözés Hong-Kongban vagy a mozgó gondolákon történő csata a Dél-Kínai-tengeren.

A megjelenítésért a fejlesztők saját készítésű 3D-s motorja felel, mely nagyfokú interaktív környezetet biztosít, a kifinomult kamerakezelő rendszer pedig gondoskodik arról, hogy mindig optimális nézőpontból lássuk a történéseket. Ennek, valamint a hamisítatlan Indiana-szintű történetnek köszönhetően a készítők korszakalkotó programnak várják az Emperor's Tomb-ot... én ezt még annyira nem látom benne, de egy LucasArts programnál – még ha mostanában nem is annyira remekeltek – nem szabad előre negatív ítéletet mondani, így maradjunk abban, hogy bizakodva nézek az őszi megjelenés elé.

Sajnos a LucasArts ezidáig nem adott ki képet a PC-s verzióból – az Interneten látható screenshotok is mind-mind konzolos alapúak – így az itt látott grafikák is értelemszerűen a PS2 változatot prezentálják. Magyarán: ez a látvány sem csúnya, de ennél még csak jobb lesz ☺.

JuliuS





DEVASTATION

▸ ARUSH ENTERTAINMENT ● DIGITALO STUDIOS ◂

EGY EZ IDÁIG HÁTTÉRBEN LÉVŐ AKCIÓJÁTÉK VÉGRE ELŐRELÉPETT AZ ISMERETLENSÉGBŐL... VÁRHATÓAN MINDANNYIUNK MEGELÉGEDÉSÉRE.

Manapság az FPS piacot uraló játékok nagy részét két csoportba tudjuk besorolni. Az egyik a Quake-motoros, a másik az Unreal-motoros játékok. Ez természetesen nem véletlen, hiszen már számos példán láthattuk (pl. Wolfenstein, JK2, MoH:AA, UT), hogy mennyire rugalmasan kezelhetőek az engine-ek és szinte minden környezetben megállják a helyüket. A Devastation is ebbe a „sorozatba" tartozik, hiszen a fejlesztők biztosabbnak látták, ha a jól bevált Unreal grafikus motort turbózzák fel ahelyett, hogy éveket töltenének el saját gépezet kifejlesztésével. Ennek eredményeképpen az eddig meglehetősen háttérben bujkáló játék az idei E3-on teljes reflektorfénybe került, ahol a résztvevők egy prebéta változatot próbálhattak ki.

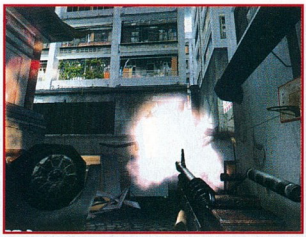
A kiadó Arush Entertainment-et nagyon nem kell bemutatni, hiszen éppen most adták ki a *Duke Nukem: Manhattan Project*-et. A Digitalo Studios név viszont nagyon sok mindent nem árul el számunkra (bár ők fejlesztik a *Harry Potter*-t is ☺), de talán éppen a már egy éve fejlesztés alatt álló Devastation fogja számukra meghozni az átütő sikert. Hogy miért? Remélem, ez itt ki fog derülni.

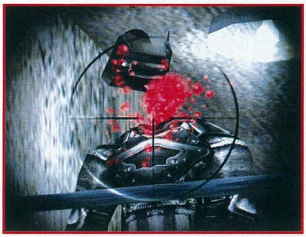
Ahogy játszunk:

A játék cselekménye egy (talán szokásosnak is mondható) posztapokaliptikus jövőben játszódik, ahol a Földön egy hipernagy vállalat vette át az uralmat, és a rendfenntartó „rendőrséggel" be is bizonyítja nap mint nap, hogy ez így nagyon jól is van. Főhősünknek, Flynn-nek azonban ez korántsem elég meggyőző érv, és inkább elindul a maga feje után, hogy rendet rakjon. Az ő személyén keresztül kerülünk bele ebbe a világba, amely kezdetben csak a mocskos utcákat és a rendőrök könyörtelenségét tárja elénk. Segítségére lesz még jó pár csapattárs, akiket szintén mi irányíthatunk. A történet húsz darab, egyjátékos pályán keresztül vezet a végkifejletig. A pályák tervezésekor nagy hangsúlyt fektettek a világgal történő nagyfokú interaktivitásra. A pályákon lézengő NPC-k erős AI-val lesznek megáldva, csakúgy, mint ellenségeink. Továbbá számos helyen a továbbjutáshoz nem egyszerűen csak lövöldözni kell, hanem a megfelelő tereptárgyakat eltalálni, ami aztán láncreakciószerűen pusztítja el az eredeti célpontot. A fegyverhasználat mellett fontos szerepet kap a számítógép-hackelés is, valamint a Deus Ex-es jó szokásokat átvéve a lopakodás sem egy utolsó megoldás bizonyos kényes helyzetekben. Az interaktív környezet manapság egyre nagyobb divatnak örvend, ami nem hátrányos, hiszen a valósághűség fontos része. Itt is minden létező tárgyat szét lehet lőni, össze lehet törni, vagy a nem rögzített tárgyakat sebességünknek megfelelően odébb is tudjuk rúgni.

Amivel ölünk:

Fegyverek tekintetében sem adták alább, mint harmincöt. Ebbe nem csak lőfegyverek tartoznak, hanem minden fajta és méretű vágó- és szúróeszköz. Mivel hősünk elsősorban az utcai harcban képzett, ezért nem meglepő, hogy akár az utcán heverő üveggel is harcba szállhatunk, miután eltörtük a végét, hogy éles is legyen ☺. De nem okoznak csalódást a hagyományos shotgun és géppityu kedvelőinek sem, valamint kezeink közé kaphatunk néhány jövőszázadbeli stukkert is. Az egyik legérdekesebb fegyver mindezek mellett mégis a techno-patkány, aminek szemein keresztül kinézve vezethetjük a kis aranyost és deríthetjük fel azokat a helyeket, ahova egyelőre nem tudnánk bejutni. Emellett fel is robbanthatjuk hosszú farkú kedvencünket (még mindig a patkányról van szó ☺), aminek az ott lévők bizonyára igencsak örülni fognak.





Amit látunk:
A jelenkor sajnos egyik átka(?), hogy egy játéknak nincs is esélye bekerülni még a „jó" kategóriába sem, ha nem csillog-villog benne minden. Persze fontos a jó megjelenés, de némely esetben a külcsín a belső tartalom rovására megy. Hogy a Devastation melyik kategóriába fog tartozni, azt egyelőre még nem tudom, hiszen először végig kell játszani, de kinézetre megfelel a követelményeknek. Ez nagyrészt az Unreal motornak köszönhető, azonban ez önmagában kevés az üdvösséghez. Ezért kifejlesztették az ún. OFX VisualFX rendszert, ami a szétrepülő apró robbanásdarabkák fizikájáért, a patakokban folyó víz és vér, plusz a tüzek megjelenítéseiért, valamint a fegyverek effektusaiért felelős. Mindezt teljesen hardveres transform&lightning megvalósítással. A textúrák tekintetében sem aprózták el a dolgot, hiszen teljes egészében létező helyszínek fotóiból kerültek legyártásra. A történetet tekintve igencsak érdekes helyszínekre kellett ellátogatniuk a srácoknak ☺.

Eredményül egy nagyon szép összhatást kaptak, melyek híven követik a hollywoodi akció-ábrázolásokat. Tiszta mozi. A karakterábrázolás a megszokott csontváz-animációs szabályok szerint történik, plusz ehhez jönnek még az arckifejezések, ami tovább növelik az életszerű hatást. A rendszer lehetővé teszi a testrészekkénti sérülések számolását és az ehhez tartozó animációk megvalósítását. Így a Soldier of Fortune-ben tapasztaltakhoz hasonlóan láthatjuk azonnal, hogy éppen hol sikerült eltalálni a szemben álló ellenfelet. A brutalitást kedvelők is kiélhetik magukat, hiszen lehetőség lesz kezeket, lábakat, fejet és törzset külön-külön is szétlőni, hogy aztán végezzünk csak a szerencsétlenekkel. Ezért valószínűleg lesz „violation lock" is, hogy apukák nyugodtan odaültethessék csemetéjüket a gép elé.

Amit hallunk:
A hangok tekintetében nagyon különleges dolgokról nem kell számot adnom. Bár itt kérdés lehet, hogy ki mit tart különlegesnek. A program ugyanis manapság létező minden fajta rendszert támogatja, azaz lesz Aureal3D, EAX, EAX2 támogatás többhangszórós kivitelezésen keresztül. Így fülelhetünk ezerrel, hiszen minden kis hangocska iránymutató lehet ellenségeink rejtekhelyére nézve. Persze ez visszafele is érvényes, és pl. erősen visszhangzó terekben nem szerencsés dolog rakettával tüzelni, mert nyakunkra jön a fél város. A techno stílusú soundtrack-ek komponálását Messy végzi, aki a Love&Rockets techno-banda oszlopos tagja.

Természetesen a többjátékos módot sem hagyták ki a készítők a játékból. Sőt a játék arányait tekintve is fontos szerepet játszik ez a módozat, hiszen a húsz egyjátékos pálya mellett tizenkettő a többjátékos pályák száma. Itt egyelőre nagy újdonságokkal nem kell számolnunk, mert még csak a szokásosnak mondható capture-the-flag és team deathmatch módokat említették meg. Valószínűleg még jó pár változat elő fog bukkanni a megjelenésig, hiszen mégiscsak egy Unreal alapú játékról van szó.

Ami a véleményünk:
Az FPS piacon jelenleg nagyot alkotni nem egyszerű feladat. Hetente jelenik meg egy-egy újabb és újabb játék ebben a kategóriában. Valamint az akció kategória speciális szekcióit már évekkel ezelőtt lefoglalta egy-egy ütősebb játék és oda betörni szintén nem könnyű (pl. Rainbow Six sorozat a terrorista-ellenes progiknál). A Devastation mindezek mellett mégis a csapat-orientált FPS kategóriát igyekszik majd meghódítani. Talán egy kis Deus Ex beütés is tapasztalható benne, ami azonban nem hátrány! Mivel ez egy előzetes, így nagyon nem akarok jósolni, de ígéretesnek tűnik a project, sokan vevők az ilyen stílusú játékokra. Kinézetre valóban gyönyörű, most már csak a játékélménynek kell jónak lennie, és máris kezünkbe kerülhet egy jó FPS. A megjelenést az idei év végére ígérték PC-re és Xbox-ra.

Ch00ler

NEW WORLD ORDER

PROJECT 3 ● TERMITE GAMES ● WWW.P3INT.COM/PRODUCT_CENTER_NWO_CD.ASP

HÁROM ÉVIG KELLETT VÁRNUNK, MIRE KIROBBANT A COUNTER-STRIKE KLÓNOK HÁBORÚJA. IMMÁR EURÓPA IS BESZÁLLT, A SVÉDEK KÉPVISELETÉBEN. DE VAJON ELÉG EROS-E A FEGYVERÜK?

Megmondom őszintén, ez a kérdés belőlem sem vált ki különösebb kíváncsiságot. Ahogy a fórumokon tapasztalható általános reakciókból következtetni tudtam, a játékosok többsége is belefáradt már a minden eredetiséget mellőző tucat tactical shooterek folyamatos özönlésébe. Lassan minden hónapra jut egy-egy hol jobban, hol rosszabbul sikerült alkotás, ám egyiknek sem sikerül akár csak megingatni is a király trónját. Jómagam mint Wolfenstein hívő, (melynek multiplayer része véleményem szerint az egyik legkiforrottabb Team Fortress és CS elegy) karosszékemből kényelmesen figyelem, ahogy ezek a real counter-terrorism simek ölik egymást, s utána mulatok rajta, ahogy a befogadó közönség mind-egyikre csak morog – még ha a szaksajtó tetszését el is nyeri némelyik. Nem valószínű, hogy a New World Order lesz az, ami alapvetően megváltoztatja majd ezt a tendenciát – főleg a közelben található America's Army: Operations után – ám a fairplay szabályai úgy kívánják, hogy ennek a játéknak is felvázoljuk a tulajdonságait, melyekkel csatába indul. (Gyanakodva néztem JuliuS levelére, melyben kiadta az ukázt, gondolván: mintha mi már írtunk volna erről a játékról. Emlékezetem nem csalt, még „hajdan volt" első számunkban valóban közöltünk egy fél oldalas kis szösszenetet a NWO-ról, azonban a megjelenés napjához egyre közeledve, egy publikus multiplayer béta kiadása után immár megérett az idő egy részletesebb elemzésre.)

A pozitív indítás érdekében kezdjük először a NWO egyedi tulajdonságaival: a nevében nem szerepel az operation szó. A helyszín ezúttal nem a jelen, hanem a közeli jövő. Most, hogy meggyőződtünk a Termite Games-es srácok leleményességéről, tapsikoljunk egyet gyorsan, aztán haladjunk tovább a kevésbé unikumnak számító tények felé. A harc egy a világot rettegésben tartó fiktív terrorszervezet, a Syndicate, és az annak megfékezésére létrejött szupertitkos, halálos és gyors CT csoport, a Global Assault Team (továbbiakban GAT) között zajlik. Míg a szindikátus munkaidejét bombamerényletek és túszejtések töltik ki, a GAT – minő meglepetés – ezen sátáni tervek meghiúsításával keresi a kenyerét. A derék fejlesztők hála az égnek itt is próbáltak valami eredetit alkotni, s ha már Wolf, vagy újabban Tactical Ops-szerű bonyolultabb feladatlánc kiötléséhez nem volt kedvük, hát beépítettek egy jó kis deathmatch módot is. Végtére igazuk is van, hiszen többször fordulnak elő heves tűzharcok a terroristák és antiterroristák között, mintsem hogy a CT-k egy adott területet bevédve várnák, hogy a merénylők jöjjenek bombát telepíteni.

A játékból a mostanában szinte már kötelező szintű kasztrendszert is kispórolták, mondván, hogy nem szeretnék a játékosok lehetőségeit ily' módon korlátok közé szorítani. Úgy gondolják, hogy mindenkinek a saját képességei szabjanak határokat, ne pedig az egyes karakterosztályok. Ehh… ez a teória több aspektusból megvizsgálva is meglehetősen tévesnek tűnik. Még senkit sem hallottam azért sopánkodni, mert felcserként nem tudott lőszert osztani. Ugyanígy nem tapasztaltam olyasmit sem, hogy mondjuk utászként kevésbé célzok pontosan, mint parancsnokként. Mennyivel egyszerűbb lett volna, ha ahelyett, hogy ilyen ostobaságokkal takaróznak, egyszerűen annyit mondanak: nem építünk bele kasztrendszert . A lényeg tehát, hogy marad a CS séma, miszerint a küldetések során szerzett kreditből finanszírozzuk a körök elején megvehető fegyverek és felszerelések árát.
A dollárnyerés módja azonban már inkább az előző számban bemutatott Tactical Ops sémájára emlékeztet. Pénzt ugyanis nem a sikeresen teljesített körökért, hanem az egyes magánakciókért kapunk, mint amilyen a bomba telepítése/hatástalanítása, vagy egyszerűen egy ellenfél eliminálása. Ez a rendszer termékeny táptalaja a hősködésnek, a csapattól való elszakadásnak, a Wolf-féle „én húzom fel előbb a zászlót" versenyfutásoknak, így szerintem nem szerencsés erőltetni. A halál természetesen most is összszekapirgált vagyonunk és tárgyaink elvesztését vonja maga után, melyet az „Elbújok a sarokban, vagy megyek késsel – azt legalább tisztelik!" gondolatmenet követ.

A küldetéseket egyedül, botok ellen játszva, egy kezdetleges kampány kereteibe foglalva is gyakorolhatjuk – a konkurenseket szemlélve szégyen is volna, ha nem így lenne. A térképek az ígéretek szerint multiplayerre kihegyezett fps-ben soha nem látott, óriási méreteket fognak ölteni. Ha így is lesz, nem vagyok benne biztos, hogy ez jót tesz majd a játékmenetnek. Kevés résztvevő esetén a

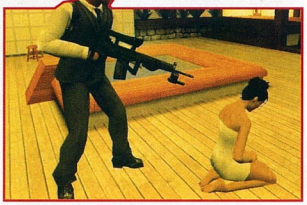
félórás bolyongások élvezhetetlenné teszik a játékélményt, és bizony nem biztos, hogy mindig találunk majd 20-30 megfelelő társat. (Arról nem is beszélve, hogy egy ésszerű kommunikációs és csapatfelosztási rendszer híján – márpedig ilyenről nem esik szó a promós anyagokban – ekkora tömeg esetén szinte megvalósíthatatlan az igazán taktikus játék. Ha az AA: Ops cikkhez lapoztok, meg fogjátok látni, miről beszélek.)

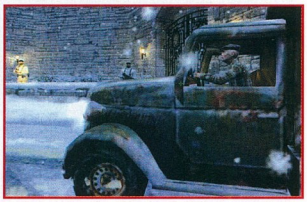
Azért bízzunk benne, hogy a fejlesztők tényleg olyan szörnyen tapasztalt vén rókák, mint amilyennek állítják magukat, s tényleg zseniálisan terveznek pályát, és tudják, hogy mi kell a népnek. (Bármilyen elszomorító is, de az egyik pályatervező szavait idéztem.) Az olyan helyszínek neveiből, mint a teherhajó, a GAT irodaépülete, vagy az alagút, ugyan még nem nyernek egyértelmű bizonyítást a fenti állítások, de valamit csak fel tudnak majd mutatni, amitől ilyen hatalmas az arcuk.

A saját fejlesztésű grafikus motor, a DVA szintén a Termite büszkeségei közé tartozik. Igaz, hogy még a 98-ban indult, azóta leállított projektjükhöz, a Decay-hez kezdték fejleszteni, ám ennek ellenére számukra teljesen egyértelmű, hogy mindent le fog alázni, és új grafikus forradalmat indít el (ezután szívesen bemutatnám az urakat John Carmacknak). Na de lássuk csak azt a feature listát! Mindjárt a legtetején ez áll: full 32 bit rendering – rögtön hanyatt is vágtam magam a székkel! Következő: full hardware accelerated rendering – pedig már majdnem sikerült feltápászkodnom... Ezek után talán jogosan fordul meg az ember fejében, hogy nem tévedt-e valahogy a Quake 2 technológiai újításait részletező, 97 óta nem frissített site-hoz. De ne legyünk gonoszak, szót ejtenek azért itt még dinamikus fény-árnyékhatásokról, ki-, be-, oda- és visszatömörített textúrákról, különleges felszínmegjelenítésről, hardveres T&L-ről, meg még vagy 80 lényegtelenebb dologról, melyeknek egyértelmű célja a technikai fronton járatlan játékosok összezavarása, és a NWO nagyszerűségéről való meggyőzése. A fizikai modell már azért egy csepet több figyelmet érdemel. A csontvázalapú karakteranimáció jelenléte a Half-Life óta természetes, ám a poligononkénti sérülésrendszerre már felkaptam a fejem. Ha még a jelenleg legfejlettebbnek számító Raven-féle GHOUL 2 is csak 48 testtájra oszt egy embert, akkor ez a kijelentés kicsit furcsán veszi ki magát egy svéd klóngyáros szájából. Aztán gyorsan megmagyaráztam magamnak, hogy ez biztos annyit tesz, hogy ha felső párszáz poligont éri sérülés, akkor az másképp jelenik meg, mintha az alsó párszázat érné. Az elsődleges bizonyítékként felhozható screenshotokra azonban mindössze egy álmos pillantással tudtam reagálni. Valóban nem csúnyák, de hogy ezek a képek forradalmasítanák a játékipart – főleg a Doom III és a manapság tucatszámra bejelentett Unreal Warfare engine-es játékok képei után –, azt erősen kétlem. A hangokra a változatosság kedvéért nem a „soha nem látott", hanem a „soha nem hallott" jelzőt illesztették. Erre csak annyit lehet mondani: ha a 20 játékban szereplő, a valóságban is létező fegyver hangját eddig még tényleg nem hallhatta senki, akkor ott bizony komoly gondok vannak ☺.

Így a lap alja felé közeledve talán bocsánatkéréssel tartozom. Esküszöm, nem álltam volna ilyen szkeptikusan a játékhoz, ha a fejlesztők nem próbálják olyan hihetetlenül nagyképű, ugyanakkor átlátszó, üres szavakkal tömjénezni magukat és klónjukat. Láthattunk már eltúlzott marketingszövegeket máshol is, ám olyan kijelentéseket, amilyeneket a „hivatalos rajongói oldalon" (remélem, érthető ez a burkolt kis célzás) tapasztaltam, még nem. Csak a legszebbek: „Ha a NWO kijön, senki sem emlékszik majd rá, mi volt az a Counter-Strike!" vagy egyenesen az egyik tervezőtől idézve: „Ez a játék gyönyörű, a csúcsra fog kerülni!" Persze ki tudja, lehet, hogy én tévedek, és szeptemberben beigazolódik, amit a lap teteje hirdet: „Megváltozik a világ játszásának rendje!"

Lord Lucas





JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

ELECTRONIC ARTS ● GEARBOX SOFTWARE

A VILÁGNAK ISMÉT SZÜKSÉGE LESZ A NULLA-NULLA-HETES ÜGYNÖKRE, AKI EZÚTTAL VÉGRE A PC-S JÁTÉKOSOKAT IS MEGHÓDÍTHATJA.

Az évek során számos színész személyesítette már meg James Bond figuráját a mozivásznon. Hogy ki volt közülük a leghitelesebb és *legbondosabb*, arról hosszan el lehetne vitatkozni (számomra az igazi 007-es ügynök mindig is Roger Moore marad), ám ezt a gondolatmenetet gyorsan zárjuk is le, mivel jelen írás nem a filmekről kíván szólni. Játékfronton némileg egyszerűbb a helyzet, lévén, hogy kedvenc PC-inket a brit ügynök ez idáig – mondhatni – nagy ívben elkerülte. A helyzet a közeljövőben szerencsésen megváltozik, az EA-nál már javában kotyvasztják a NightFire névre keresztelt epizódot, melynek történetét kifejezetten a játék kedvéért fundálták ki – szigorúan a 40 évre visszanyúló Bond-örökség hagyományai nyomán.

Minden idők legismertebb titkos ügynöke élete legveszélyesebb kalandjában tér vissza közénk, és bár a sztori még (stílszerűen) meglehetősen titkos, azt nem győzik hangsúlyozni a készítők, hogy hamisítatlan Bond világ vesz majd körül minket. Akciók és lopakodás, csodás nők és egzotikus helyszínek, és az elmaradhatatlan kém-cuccok, más szóval a Q-lab legújabb termékei: címszavakban ilyesmire számíthatunk. Apropó készítők: a játék PC-s verzióját a texasi Gearbox Software csapat tagjai fejlesztik – tudjátok: Counter-Strike, Blue Shift, Condition Zero… rémlik valami? Szóval ezzel valószínűleg nem lesz gond.

A NightFire szerteágazó történetvezetésének köszönhetően víz alatti bevetéseken vehetünk részt a Csendes-óceán déli részén, megmászhatjuk a hófödte osztrák Alpokat, feljuthatunk a legmagasabb felhőkarcolók csúcsára, Tokió utcáin száguldozhatunk felfegyverzett Aston Martin V12 Vanquish-ünk (no more BMW) volánja mögött (ezt konkrétan inkább csak konzolokon, lásd később ☹), miközben hamisítatlan Bond-vonzerőnknek köszönhetően sorban hódítjuk meg az elbűvölő – és esetenként végzetes – Bond-hölgyeket a világ minden táján. Ráadásként pedig még a világűrbe is eljuthatunk (ahol ugyebár súlytalanság lészen).

Feladataink során számos vadonatúj szerkentyű lesz majd segítségünkre, már persze a szokásos fegyverarzenálon kívül.

VERZIÓK

Érdekesség, hogy a konzolos változatokba még egy autós vezetési rész is belekerült (a Need for Speed fejlesztői által készítve), amit nekünk nélkülözünk kell. Na de sebaj: cserébe kapunk még jó pár exkluzív single-player pályát, a 32 fős hálózati játék lehetőségét, na és persze multiplayer módok széles tárházát.

FILMEK

Bond először 1962-ben mutatkozott be a mozivásznon, amikor a Danjaq és a United Artist cégek elkészítették a Dr. No-t. Azóta másik 18(!) alkotás született, és az időközben EON-ná avanzsált Danjaq (a Broccoli család cége) immáron a huszadik, jubileumi Bond filmet készíti, Die Another Day néven (megjelenés 2002. november 22). További infó a www.007.com és a www.jamesbond.com címeken található.

OPERATION FLASHPOINT RESISTANCE

CODEMASTERS ● BOHEMIA INTERACTIVE STUDIO ● WWW.BISTUDIO.COM/RESISTANCE

A TAVALYI ÉV EGYIK MEGLEPETÉS-SIKERÉNEK MEGÉRKEZETT A LEGÚJABB KIEGÉSZÍTŐ LEMEZE, MELLYEL IMMÁR VÉGRE A GRAFIKA IS MÉLTÓVÁ VÁLT EME REMEK PROGRAMHOZ.

Természetesen a cikkleadási határidő előtti napon érkezett meg tesztelésre az Operation Flashpoint frissen megjelent kiegészítő lemez, a Resistance – ez a magyarázata a viszonylag rövid tesztnek. A tavalyi év egyik meglepetésjátékának folytatása tehát nem váratott sokat magára, számomra a legmeglepőbb azonban az volt, hogy hivatalosan is mint kiegészítő lemez jelent meg, és nem követte a manapság divatos „hozzáteszünk egy kicsit és máris kész az új játék" divatot. Sőt, annak ellenére sem, hogy a játék jelentős változásokon ment keresztül. Szerencsére az ultrarealisztikus háború-szimulátor rész jórészt érintetlen maradt, de ezzel nem is volt baj soha.

Ami viszont tavaly a kritikusok nemtetszését kivívta magának, az a grafika volt. Gyenge textúrázás és elég harmatos animálás jellemezte az egész grafikai megvalósítást. Azonban úgy látszik, nagyon nekiültek ennek a területnek is a fejlesztők, hiszen eszméletlen sokat javult grafikailag a program. Ez nem csak a lényegesen szebb textúrákon, hanem a jóval gazdagabb kidolgozottságon is első pillanatra észrevehető, most már erre sem lehet panasz. Az alapprogram másik nagy vonzereje a rendkívül jól sikerült többjátékos mód volt. Ezen, ha nem változtattak volna, az sem lenne katasztrófa, de itt is ügyködtek egy kicsit a srácok, és eredményként egy felhasználóbarát többjátékos rendszert kaptak/kaptunk. A dolgok hátterében pedig egy teljesen áttervezett szerverkliens technológia áll.

A játékstílust tekintve egy teljesen más szituációban találjuk magunkat, mint amit eddig megszokhattunk. Ugyanis mint az éppen szovjet megszállás alatt lévő Nogova-sziget egyik lakosa (na jó, régebben profi katona) nem nagyon válogathatunk az eszközökben és az emberanyagban, ha ellenállást akarunk szervezni. Márpedig akarunk, mert éppen erről szól a játék ☺. Az alig párszáz négyzetkilométernyi területen kell húsz küldetésen végigküzdeni magunkat, melyek szorosan kapcsolódnak egymáshoz. Minden ember, minden puska számít, ha az elkövetkezendő küldetésekben is eredményesek akarunk lenni. Így tehát az eddig megszokott nagyszabású hadműveletek helyett jószerint gerillaharcot kapunk ajándékba a készítőktől, ami biztosítja az előző részeken edződött veteránok számára is az új élményeket. Sajnos ennyire tellett, legalábbis a helyből, ami ezt a nagyszerű kiegészítőt mutatja be. De talán nem is kell több szó, hiszen rengeteg magyar játékos várja már kedvenc játékának folytatását. Ők nem fognak csalódni, ebben biztos vagyok. A többiek viszont ne felejtsék, hogy a program futtatásához szükség lesz az alap OFP CD-re.

Ch00ler

Ellenfelünkről egyelőre mindössze annyit lehet tudni, hogy a bűnöző lángelmét ezúttal Rafael Drake-nek hívják, és rövidtávú célkitűzései között előkelő helyen szerepel a világuralom megszerzése – ismét egy Bond-hagyomány: nem valami kispályás a fickó. Persze segítőink is akadnak szép számmal, akik között teljesen új arcok és régi ismerősök egyaránt előfordulnak majd.

First-person-shooterről lévén szó, a játék többnyire belsőnézetes megjelenítést használ (hittétek volna? ☺), ez alól kivétel az a két eset, amikor valamilyen környezeti interakció történik, illetve amikor valamilyen hősies Bond-momentumot láthatunk (Mátrix-effektus). Ezen esetekben a kamera dinamikus külsőnézeti perspektívára vált.

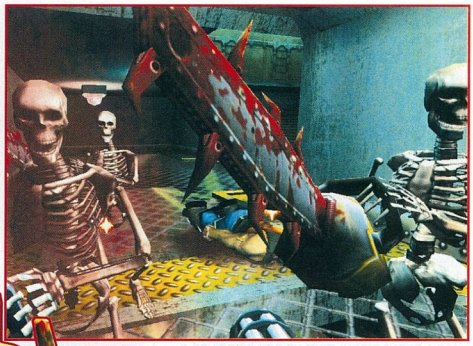
Minden egyes küldetés igencsak részletgazdag, 3D-s környezetben játszódik (lásd képek), és a pályatervezőknek hála kipróbálhatjuk a kémek valóságos harcstílusát is (ami nem az a kifejezetten Rambós). Kicsit bővebben itt arra gondolnak, hogy aki akar, az nyomulhat a szokásos megyek és lövök stílusban (csúcstechnológiás csúzlik, fejleszthető kém-mütyürkék és trükkök támogatásával), de választhatja a valóságosabb, de ugyanakkor sokkal idő- és türelemigényesebb „lopakodjunk, osonjunk, álcázzunk"-féle kémstílust is (a magasabb fokú ügynöki besorolás reményében). Persze a nyerő taktikának a kettő megfelelő kombinálása tűnik.

Mint az eddigiekből világosan kitűnik, az EA ismét belenyúlt a jóba. Részemről kíváncsian várom az első James Bond játékot, melyet végre PC-re is elkészítenek. Sajnos azonban még egy ideig várhatok, mivel a James Bond 007: NightFire megjelenése csak idén novemberre várható.

JuliuS

TUDTAD-E?

Némi magyarázat az alcímet illetően: James Bond eddig valahogy nem szerette a PC-ket, korábbi kalandjai ugyanis egytől egyig különböző konzolokon bonyolódtak. A NightFire végre megtöri azt a sajnálatos hagyományt, hogy ha James Bond játék került szóba, akkor csak valamely konzolgépre gondolhattunk.



GORE
ULTIMATE SOLDIER

DREAMCATCHER/CRYO ● 4D RULERS ● WWW.DREAMCATCHERINTERACTIVE.COM/GORE

EGY JÓ ÖTLET A RETRO JEGYÉBEN, AMELY AZONBAN CSALÓDÁST OKOZ: MULTIPLAYER JÁTÉK, UTÓLAG BELEOPERÁLT SZÓLÓ MÓDDAL - EZ NAGY HIBA VOLT…

Jó két éve röppent fel a hír, hogy egy kis független nebraskai fejlesztőcsapat új elemeket felvonultató online FPS fejlesztésébe fogott, mely játékélményében a régi Doom-os hőskort idézi. Ez így igen jól hangzott, ám sokáig nem sok mindent hallhattunk a dologról, mígnem tavaly márciusban végre megjelent egy játszható MP demo, amely hamar népszerű lett, és egy infó, miszerint a játéknak lesz egy offline ladder rendszere is (botok elleni death match, á la Unreal Tournament vagy Q3 Arena). Érdekes módon a kiadók azonban a várható siker láttán sem tolongtak a fejlesztők előszobájában. Aztán októberben a fiúk újabb tesztanyaggal jelentkeztek, és azzal a hírrel, hogy immáron teljes értékű egyjátékos üzemmódot is beleírtak játékukba. Ez végre hatott, és a DreamCatcher (Schizm, Project Earth, Beyond Atlantis II), akinek kínálatából eddig hiányzott egy ilyen cím, idén januárban lecsapott a projectre (Európában a Cryo forgalmazza majd). A fejlesztés felgyorsult, és ennek eredménye máris itt pörög a meghajtómban.

A játék sztorija a nem túl távoli jövőbe repít minket, ahol kegyetlen háborúkban forgácsolják egymást a Földlakók. Az UMC nevű katonai szervezet titokban kifejleszt egy high-tech számítógépes kiképzőprogramot, melynek a Meat Machine nevet adják (nevezzük Húsdarálónak – amolyan Mátrix-féle szimulátor). A komputervezérelt csontkemény gyakorlatozás a zöldfülű újoncokból se perc alatt harcedzett veteránokat farag – az így előállított sereggel remélik, hogy a maguk javára tudják fordítani a háborút. Ám a mindenféle bűnözőket magába tömörítő Mob meghekkeli az UMC adatbázisát, és lerohanja a főhadiszállást. Az általunk irányított figura nem más, mint egy, a kiképzése közepén járó katona (félidős, gumi ☺), akinek vissza kell szereznie az ellopott adatokat, és mindeközben éles bevetésben letudni a tréning hátralévő részét, hogy a Húsdaráló élő reklámjaként a legkegyetlenebb zsoldossá váljon, akit csak e bolygó a hátán hordott… (A végén azért lesz benne egy csavar, de nem lövöm le a poént.)

A Gore az arcade stílusú sci-fi shooterek nemzetségének tagja, olyan rokonokkal, mint a Serious Sam, vagy a fent említett UT. Nem véletlenül hozom szóba ezen stuffokat, hiszen a 4D Rulers játéka hozzájuk hasonlóan pörgős akciót kínál, lélegzetvételnyi szünet, üresjáratok nélkül, mindenféle babramunkák, puzzle-k és hasonló sallangok teljes hiányával. A feladat egyszerű: juss el A-ból B pontba! Eközben belefutsz nagyon sok ellenségbe, pontosabban áldozatba.

A pörgést szolgálja az is, hogy igen magasra ugorhatunk és nagyon gyorsan rohanhatunk, szerencsére fegyvereink tűzgyorsasága ezzel a világbajnoki sprinttel is felveszi a versenyt (jellemző, hogy a „séta" itt egyenértékű a más FPS-ekbéli futással). Ám a fejlesztők azért egy kis kegyelmet adnak nekünk, és a zöldfülű multiplayer játékosoknak – beépítettek egy olyan megoldást, amit már a múlt hónapban megjelent Die Hard: Nakatomi Plaza nevű félsikerben is kóstolgathattunk: ha sokat rohantunk, elfogyott a levegő a tüdőnkből. Itt ezt az RPG-kből ismerős stamina (hívjuk itt állóképességnek) néven illetik, ami azért kissé visszafogja a túlpörgő játékost, ha ez az érték nagyon lemegy, nem tudunk loholni, ugrani – sőt, ha lenullázzuk, ájultan zuhanunk a földre.

A bevezetőben említettem, hogy a Gore MMOG-nek indult, és ezt nem is hazudtolja meg. Többjátékos üzemmódban szabadon választhatunk a rendelkezésre álló karakterek közül, azaz beállhatunk mind az UMC, mind a Mob tagjai közé – ez ráadásul osztály alapú (egyébként a klasszikus Team Fortress receptet követi: sniper, orvos, nehézfiú, könnyű- és nehézfegyveres figura), így választásunknak megfelelően különböző sebességeken rohangálhatunk, a stamina nagysága is változó – és persze ami a lényeg, más-más fegyvereket vehetünk kézbe. Alapból van egy közelharc-támadásunk (ez lehet a puszta öklünk, vagy egy kés), és egy

mezei pisztoly. Ehhez találhatunk még gránátvetőt és a választott osztálynak megfelelő „tüzes botot". Ez lehet shotgun, lézersugaras sniper készség, egy „tömegoszlató" automata puska gázgránátos kiegészítéssel, vagy egy lángszóró – mindegyik kétféle tüzelési móddal. Természetesen az összes lényeges MP módot megtaláljuk: DM, TDM, CTF, és egy taktikai csapatjáték, amolyan CS jelleggel, négy játékmóddal. A pályákon találunk fegyvereket, muníciót és power-upokat (pl. stamina bónusz, négyszeres sebzés), melyek szokásos módon újratermelődnek, ám az egész sokkal intenzívebb, mint volt a Quake-ben vagy az UT-ben. A leglényegesebb pont: ha meglátjuk, hogy valaki épp egy ilyen cuccos felé rohan, lőjünk bele a csomagba – az eredmény egy kiadós robbanás! Nem tévedés: minden elsősegélycsomag; minden tartalék tár, páncél, sőt földön fekvő fegyver egy-egy potenciális bomba! Aki játszott már multiban, könnyen beláthatja ennek jelentőségét: voltak játékosok, akik felvettek egy géppisztolyt, majd beásták magukat egy olyan ponton, ahol folyamatosan újratermelődött a lőszer. Nos, most egyetlen jól célzott lövés az ammóba, és a kolléga kénytelen lesz átértékelni eddig jól bevált taktikáját ☺.

Sajnos az osztályválasztás és a robbanó power-up-ok nem részei az egyjátékos üzemmódnak, bár a környezet pár tereptárgya (tűzoltó készülék, olajoshordó) valamelyest enyhít ez utóbbin. Nem hiába említettem a bevezetőben a Doom-ot: a 17 küldetés során semmiféle ajtóra, rejtett kapcsolóra és gombra nem kell számítanunk, de még liftre sem: a komplexebb építmények szintjeit létrák kötik össze. (A 'USE' gomb egy az egyben hiányzik a játékból…) Mondjuk én a létrákkal igen megszenvedtem, sehogy sem tudtam normálisan lemászni rajtuk, rendkívül szerencsétlen a dolog megvalósítása, és bár szabadon válthatunk belső- és külső nézet között, ez se segített…

A páncélzat rendszere érdekes, mivel több részből áll (sisak, test- és lábvért), és a gyors előrejutáshoz érdemes az áldozat nem védett testrészét osztani, mivel a többiről előbb a páncélt kell lebontanunk, hogy hozzáférjünk a sebezhető felülethez. Arzenálunk 16 tagból áll, melyek között visszaköszön a jó öreg láncfűrész is, de van itt pisztoly, négycsövű puska (igen, négy ☺), minigun, rakétavető, lángszóró, mesterlövész karabély, gránát – csupa jóbarát. Mellettük olyan finomságokkal is kezet foghatunk, mint egy különleges fegyver, amely elektromos árammal tölti fel áldozatunk kiválasztott testrészét – elég durva. A legtöbb szerszámnak van másodlagos tüzelési módja, ráadásul ezek sokszor eltérőek az elsődlegestől, a puska például lövedékek elleni pajzsot generál elénk.

Az említett 17 küldetésben gyakorlatilag az eddig létezett mindenféle FPS-ek témáit belezsúfolták a fejlesztők, a Doom-tól a Quake-en át az Undying-ig és a Serious Samig bezárólag. A bázisról indulva Brooklyn felhőkarcolóinak tetején ugrálunk, majd egy bank és egy raktár belsejét szétforgácsolva vonatra szállunk, eljutunk Tucson-ba, egy igazi vadnyugati ranch-ra, ezután jön egy elátkozott, kísértetjárta ház, egy ősi (egyiptomi? maja?) templom, majd egy gótikus katedrális, aztán egy űrállomás, egy erőmű, majd végül egy kripta-temető-oszlopcsarnok zárja a sort… Ismerős, ismerős…

A helyszínek grafikai megvalósítása tetszetős, bár nagyon hiányoznak a nagy külső terek. Az ellenségek se rosszak, bár igen kevés van belőlük, és meglehetősen kiszámíthatóak, az AI nem dolgozik bennük a maximumon, sőt… Sajnos a játékon látszik, hogy az egyjátékos üzemmód utólag került be, egyetlen délután alatt végigjátszható, a végén a főellenség sem okoz különösebb gondot. Az egész rendkívül lineáris, zéró szabadságfokkal, magyarul mindig csak előre, aki mozog, lődd le. Sajnos a beígért, botos játékmód, és az egész offline ladderrendszer hiányzik, sőt még pályaszerkesztő sincs, így mindezeket figyelembe véve ezúttal azt kell javasolnom, hogy aki nem akar multiplayerben nyomulni, az hagyja a bolt polcán ezt a terméket – ha ilyen „hentes és mészáros" játékra vágyik, inkább vegyen Serious Sam-et, ha még eddig nem tette volna meg, az olcsóbb, szebb, jobb…

Sajnos a Gore nekem csalódást okozott. Bár vannak benne ötletek, a zene elfogadható, a hanghatások jók és a 3D-s motor is szépen teljesít (bár speciális effektek nélkül, ami azért manapság kevés), de összességében csak a többjátékos üzemmódok kedvelőinek ajánlom kipróbálásra. A „szólisták" pedig a pénzüket tegyék félre, hiszen most már hamarosan itt az Unreal2, és az azért egy más kategória. Ez a stuff első próbálkozásnak megteszi, bár mély nyomokat nem fog hagyni se a játékosokban, se a műfaj nagykönyvében…

]{redenc

BUG A JAVÁBÓL

Az általam kipróbált verziónak volt egy „kisebb" gondja: szólómódban egyszerűen nem indult el…
Hosszas nyomozás után kiderítettem, hogy a hiba nem az én készülékemben van, a játék annyira online és multi, hogy mindenáron Internet kapcsolatot és szervert keres magának induláskor. Ezt mindenféle varázslattal (IE offline, azaz kapcsolat nélküli mód beállítás, a játék multiplayer opciói között LAN kapcsolat kiválasztás, tűzfal pregiban teljes jogosultság megadás) sikerült kijátszanom. Épp ezért erősen javalt, hogy aki játszani szeretne eme művel, mindenképp rakja fel a kiadott javítókészletet, mely a fenti problémán túl további 24 hibát orvosol… (Például a színmélység-állítást, vagy az MP szerver indítást, ami véletlenül kimaradt…)

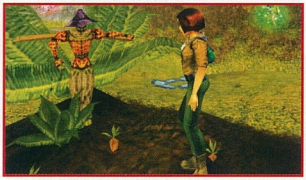
ÉRTÉKELÉS

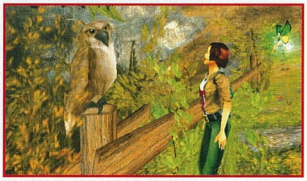
MINIMUM CONFIG: 350 MHz AMD vagy Pentium II, 64 MB RAM, 700 MB HDD, 16 MB 3D-s videókártya, Windows
JAVASLAT: 600 MHz proci, 128 MB RAM, 32 megás videokártya

A többjátékos mód
Apróbb ötletek
Sebesség

Szóló mód (ami van, és még sincs)
Folyamatos „ezt már láttam valahol, csak az jobb volt" érzés…

68%





ZANZARAH
THE HIDDEN PORTAL

▸ THQ ● FUNATICS ● WWW.ZANZARAH.COM ◂

HIÁNYPÓTLÓ KALANDJÁTÉK, RPG–STRATÉGIA–TAKTIKA–AKCIÓ ELEGYŰ ÚJSZERŰ TÜNDÉRHARC POKÉMON MÓDRA – NEM ÉN ŐRÜLTEM MEG.

Pestiesen szólva nem semmi, hogy egy hét leforgása alatt kétszer is szívszorongva várom a postást egy-egy játék kapcsán. Először a Warcarft III miatt, ahogy ezt olvashatjátok abban a cikkben, másodszor pedig jelen értekezés tárgya miatt. A Zanzarah-ról ugyanis előzetesen annyit tudtam, hogy egy fiatal lánykával kell valamiféle tündérkéket gyűjteni, és ezekkel Pokémon-féle harcokat vívni. Bevallom, a Pokémon szótól nekem ökölbe szorul a lábfejem, és bár Lara Croft óta tudjuk, a női hős biztos siker, az egész sztori kissé a *The Longest Journey*-re, és a márciusi számunkban bemutatott Darkened Skye-ra emlékeztetett, ami persze akár pozitívum is lehet. A mérleg másik serpenyőjében viszont ott volt két megnyugtató elem: az első maga a fejlesztő cég, hiszen a német Funatics készítette a Cultures nevű kis kedvencemet, a másik pedig a Zanzarah szíve, mely nem más, mint a Criterion licenszelhető motorja, a RenderWare, mely legutóbb épp a GTA3-ban mutatta meg képességeit.

Nos, a játék első bő húsz perce után félelmeim kezdtek beigazolódni, ám jó másfél óra múlva arra riadtam, hogy teljesen belefeledkeztem a tündérkék csatájába, pedig mennyi dolgom lenne – kétnapnyi játék után pedig alig lehet elvonszolni engem a gép elől. De kezdjük az elején…

Az első kellemes élmény már a főmenüben letámadja az embert, és ez nem más, mint a játék zenéje. Valami eszméletlenül gyönyörű dal csendül fel, és ez a dallamvilág végigkíséri az emberfiát a játék teljes hosszában. Ezen hangulatalapozás után némiképp jobb kedvvel vágtam bele a játékba, és a sztori megismerésébe…

Történetünk egy londoni ház szobájából indul, ahol Amy, egy átlagos angol lány olvasgat, miközben azon töri a fejét, mi baj lehet ezzel a világgal – 18. születésnapja valami katasztrofálisra sikeredett, összeveszett szüleivel, akik nem értik meg őt… Hirtelen zajt hall, és ezt követve észrevesz egy kis kosarat a padláson, amelyben egy furcsa kő lapul. Megérinti, és egy teljesen más világba kerül – egy gyönyörű, ám furcsa világba, ahol egy kis troll kezd mesélni neki. Meséje a régi időkről szól, ahol még három világ volt, az emberekéé, a tündéreké és a mágia földje, Zanzarah. Ám az emberek üldözni kezdték a mesés lényeket, a trollokat, törpéket és elfeket, így a Fehér Mágus összehívta mindet Zanzarah-ba, amelyet aztán elzárt a többi világtól. Ettől kezdve békében éltek, ám egy nap a gonosz erői rátaláltak erre a birodalomra, és minden megváltozott – a tündérek vadakká váltak korábbi barátaik ellen fordultak, az elfek egy része a sötétnek hódolt be, mérges tüskéjű bokrok és lezuhanó sziklák torlaszolták el az utakat. Ám egy ősi prófécia megjövendölte, hogy egyszer eljön egy ember, egy ifjú hős, aki leszámol a gonosszal, és helyreállítja Zanzarah békéjét. Ám arról nem szólt a fáma, hogy egy olyan ember lesz az, akinek ereje nem izmaiban, hanem szívében lapul. Néha a legendák is tévedhetnek…

Feladatunk tehát egyszerű, fel kell derítenünk Zanzarah (ejtsd: „zenzera") földjét, választ keresni rengeteg kérdésre, és leszámolni a gonosszal. Ebben segítségünkre lesznek a fent felsorolt békés polgárok – elfek, törpék, trollok – és a bölcs erdei baglyok, akik nemcsak útba igazítanak, és tanácsokkal látnak el minket, hanem különféle mellékküldetésekkel is megbíznak bennün-

A DAL

Amikor meghalloltam a menüben hallható gyönyörű zenét, azt hittem, a páratlan hangú és zenei világú Loreena Mckennit egyik dalát hallom – és a hivatalos fórumon mások is erre voksoltak. Nos, mint kiderült, az énekesnő, és egyben a dal szerzője nem Loreena, hanem a (legalábbis általam) kevéssé ismert Karina Gretere. Csodaszép munka, és külön öröm, hogy a Funatics letölthetővé tette, a:
http://www.zanzarah.com/sounds/Zanzarah_Title_Theme.mp3 címről!
„Mélyen benned egy vadvirág nő, és tudja, mit keresel. Jöjj hát velem, oda hol a hegyeknek füle van, a víznek szeme, hol a föld lebeg…"

ket, vagyis igazi, tőről metszett NPC-k… Ez eddig egyszerű kalandjátéknak tűnik – ám most jön a csavar. Az emlegetett megvadult piciny, szárnyas tündérek lépten-nyomon megtámadnak mindenkit, ám ellenük nem lehet holmi légycsapóval vagy rovaririto spray-vel védekezni, legyőzni őket csak a saját, asztrális létsíkjukon lehet – erre pedig csak egy másik tündér képes. Első feladatunk tehát egy megfelelő szárnyas lény beszerzése lesz, amit az első elf faluban, a kocsmárosné házában meg is tehetünk. Tündér sokfajta van, és mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya, mármint a harc szempontjából. És persze életterük is változik: egy fáról természettündér esik a nyakunkba, egy szikla mögül kőtündér pattan elő, míg a patakból víztündér penderül ki – összesen 12 fajtát találunk (természet, levegő, víz, fény, energia, pszi, kő, jég, tűz, sötét, káosz, fém).

Maximum öt saját tündérünk lehet, ám csak a fent említett első példány van ingyen (ő ezután mindig körülöttünk repked), a többiek megszerzéséhez szükség van egy-egy mágikus gömbre. Ugyanúgy, mint a szerepjátékokban megszokhattuk, a tündérek a harcokban tapasztalati pontokat gyűjtenek, megfelelő mennyiség után pedig szintet lépnek. Épp ezért mágikus gömbből is háromféle van: a 20-as szint alatti lényeket ezüst-, a 21-40 közöttieket arany-, míg a 41 felettieket az igen ritka kristálygömb segítségével ejthetjük csapdába – miután egy csatában legyengítettük őket. Ha elkaptuk őkelmét, beilleszthetjük a gyűjteményünkbe, ám ez nem kötelező, és óva intek mindenkit, hogy elkapkodja a dolgot – nem érdemes egyazon fajta tündéreket besorozni, az öt helyre érdemes öt különféle harcost állítani!)

Az említett küzdelmekben nem folyik vér, és nincs irgalmatlan henteles (bár ez utóbbi csak nézőpont és beleélés kérdése ☺), az egész egy mágikus összecsapás, ahol az győz, aki a megfelelő varázslattal képes lenullázni ellenfele életpontjait. Épp ezért harcosainkat fel kell ruháznunk megfelelő mágiával, amelyekből töménytelen mennyiséget pakoltak a játékba az igen kreatív német fiúk. A varázslatokat kis kártyalapok formájában kereskedőktől vásárolhatjuk pénzért. (Ezek a kufárok egyébként megtévesztésig hasonlítanak a Star Wars újabb részeiben látható szárnyas izéhez, Anakin volt gazdájához.) **(Watto-ra gondol a kolléga – a szerk.)** Pénzt a mindenfelé található kis zsákocskákban, ládákban találunk, vagy csak úgy szerteszéjjel elhajigálva, illetve a csatákban és azok megnyeréséért is jár fizetség, sőt vannak kis ugrabugra pontokkal jelölt mágikus helyek, amelyekbe belelépve szintén kapunk valami meglepetést.

Hogy ne legyen egyszerű az élet, nem lehet csak úgy besétálni, és kérni egy mágiát a bácsitól. A dolog menete az, hogy a figura zsebre vág tíz aranyat, majd véletlenszerűen összeállít egy ötlapos paklit az elérhető varázslatokból, belekeverve minimum kettő, maximum négy (!) üres lapot is. Miután elénk tárul a kínálat, végigtanulmányozhatjuk azt, hogy találunk-e benne jó és újfajta dolgot, ha nem, vagy újabbat szeretnénk venni, jön a pénzlevonás és egy újabb keverés, osztás. Nagyon aljas dolog!

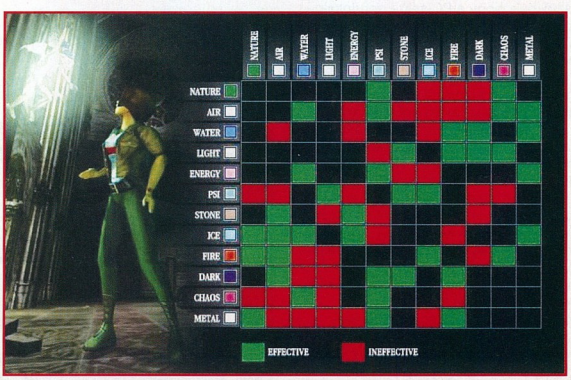
Minden tündérünknek van egy kétszer két rekeszes tárolója, amelybe a varázskártyákat helyezhetjük. Ez úgy áll össze, hogy az első rekeszbe egy támadó, a másodikba egy védekező vagy passzív varázslatot teszünk, majd a harmadikba és negyedikbe ugyanígy. Persze itt is van egy csavar, mivel van ám mágiaszint is a játékban, ezek elérése szintén a tapasztalati pontok függvénye. Ha tündérünk egyes szinten áll, a rekeszébe nem tolhatunk kettes szintű mágiát, ezzel meg kell várnunk a szintlépést.

Harc közben értelemszerűen csak a két támadó varázslat közül választhatunk, a melléjük pakolt passzív mágiák védelmet nyújtanak, erősítenek, bónuszokat adnak vagy esélyt egy erősebb támadásra vagy épp hárításra, satöbbi. A támadó mágia ereje időfüggő, azaz minél hosszabban tartjuk lenyomva a tűz gombot, annál erősebb lesz (az elsütés a gomb felengedésével történik), de vigyázni kell, mert ha túltöltjük, eldurran, és saját tündérünket sebzi meg (erre a célkereszt megváltozása figyelmeztet – ha piros körök jelennek meg a közepe körül, engedjük útjára az áldást!). Mint az talán sejthető, a varázsláshoz manára van szükség, minden lövés egy-egy manapontba kerül. A manánk értékét a bal alsó sarokban, a támadó mágia mellett láthatjuk, és erre oda kell figyelnünk, mivel ha elfogy, a támadás értéke az életpontjainkból vonódik le! (A másik oldalon a passzív varázslat látható, ez is fogyaszt manát, de ennek saját készlete van, ha elfogy, egyszerűen nem működik az adott mágia.)

A harc egy speciális kis arénában zajlik, ahol van elegendő tereptárgy ahhoz, hogy elbújjunk a támadások elől, majd előugorva támadjunk. Érdemes minél magasabb pontra felrepülni, hogy belássuk a terepet, ezt az ugrás gomb gyors nyomogatásával tehetjük meg. Ehhez repülési energiára van szükség, amit egy kis zöld kijelző mutat, ez pihenéskor újratöltődik. Természetesen ha több tündérünk van, a csata közben váltogathatjuk őket („Víztündér, téged választalak!" ☺), és ha egyikük elesik, automatikusan a következő áll a helyébe. A váltásnak azért van nagy szerepe, mivel van egy hatásossági mátrix is, amelyet ha igaz, megtaláltok itt egy dobozban, de harc közben is előcsalható az F1 gomb lenyomásával. Hogy egy egyértelmű példát mondjak: a víztündér igen hatá-

HATÁSOSSÁGI MÁTRIX

Mint a cikkben említettem, a harcok kimenetelét nagyban befolyásolja, hogy tündéreink hogyan viszonyulnak egymáshoz – mindegyiküknek vannak erősebb és gyengébb ellenfeleik. Ez a táblázat ezt mutatja be, a zöld négyzet jelzi a hatásos, a piros a kevésbé hatásos támadáskombinációkat, ahol nincs jelölés, ott kiegyenlített a küzdelem.



sos a tűztündér ellen, míg a jégtündér érthetően nagyon nem az. Ezt a kalandok során jól be fogjuk gyakorolni, ugyanis az AI egyszerűen mesteri, ha egy hatásos támadást beviszünk gépi ellenfelünk harcosának, rögtön vált, és lecseréli egy ellenállóbbra – pengős kis csatákra kell számítanunk! (Ha nagyon vesztésre áll a dolog, vagy egyszerűen nem akarunk harcolni, ugorjunk bele az általában a pályák legtetején található kis fényudvarba, ezzel feladhatjuk a meccset!) Ha minden tündérünk elesett, vesztettünk, és visszakerülünk az aktuális pálya elejére. (Ez sajnos az egyik negatívuma a játéknak, lélekölő tizenötször elölről kezdeni ugyanazt a pályát, ráadásul a helyszínek közti váltás is elég lassú.) Ha azonban több tündérünk volt, és valamelyikkel sikerült legyaknunk az ellenfelet, az elesett kedvenceinket mindenféle bűbájos fűvel és itallal életre pofozhatjuk, melyeket vagy egy boltostól szerezhetjük be, vagy a már említett zsákok, ládák, mágikus helyek összeszedésével, átkutatásával.

A csatákat leszámítva a Zanzarah tulajdonképpen egy izgalmas sztorival, jópofa küldetésekkel, puzzle-ökkel, kis játékokkal teleszórt klasszikus, kellemes kalandjáték, amely néha-néha már úgy hiányzik nekem, mint egy falat kenyér. Hangulata, zenei- és látványvilága engem legjobban örök nagy szerelmemre, a Dragon Lore-ra emlékeztet (nem tudom, ki emlékszik még erre az 1994-es Mindscape játékra). Ami persze más, az a külső nézetes 3D-s megjelenítés.
A RenderWare ismét bizonyított, a játék kinézete a „jajjdeszép!" és a „hümm" kategóriába tartozik, a táj változatos, a tavaszi réttől a havas tájig van itt minden, külső terek, belső helyszínek, víz, nap, becsillanás, látványos effektek, ráadásul mindez 1024x768-ban, az összes bekapcsolt grafikai hatással tökéletesen játszhatónak bizonyult…

No és persze van mindenfelé jól kidolgozott karakter, akiknek mindegyikével beszélhetünk is. Ne lepődjünk meg, ha egy veteményes szélén hirtelen megszólít minket egy madárijesztő, ékes japán halandzsával… Ezt nem véletlenül említem, hiszen a játék humorára jellemző, hogy a szereplők mindenféle élő nyelvekre hasonlító zagyvasággal fogadnak (az elfek például ékes francia nyelven, a gonosz, jakuza-tetkós árny-elfek pedig szintén japán karattyolással), majd a fordítás már szövegesen jelenik meg a képernyőn. Essék szó hősnőnkről is: szemrevaló fruskáról van szó, aki – ahogy a készítők írták a sajtóanyagban – „nem visel pisztolyt, sortot és szűk felsőt" , inkább modern módi szerinti magas szárú cipőt, kapucnis pólót és kis hátitatyót.

Az irányítás a GTA3-hoz hasonló, rendkívül egyszerű, a jól megszokott egér–billentyűzet páros. A rágcsálóval forgathatjuk a világot, a nyílgombokkal mozgunk. Az akció és ugrás gombok mellett csak a menüpanel előhívására szolgáló billentyűre van szükség, itt állíthatjuk össze tündér- és mágiakollekcióinkat, tekinthetjük meg a mindent elnyelő tündértáska tartalmát, ápolgathatjuk szárnyas hőseinket (feltámasztás, életvíz- és manafeltöltés), és itt található a rúnalap is, amelyről még nem is szóltam. A rúnák kis faragott kövek, amelyekbe vagy belebotlunk, vagy meg kell vennünk őket (összesen 9 db van belőlük), ilyenkor felkerülnek az említett lapra, ezekre kattintva ugrabugrálhatunk aztán a különféle helyszínek között. Szintén ebben a menüben tudunk menteni, ere sajnos csak egyetlen helyünk van – ez, és az a tény, hogy a platformfüggetlen RenderWare motort, sőt fejlesztőkörnyezetet használta a Funatics a játék elkészítésére, sejteti, hogy meg fog jelenni más platformokon is a játék, ebből a szempontból viszont köszönet a fejlesztőknek, hogy a PC-sekre gondoltak először!

A harc közbeni irányításról már szóltam, azt azonban meg kell jegyezni, hogy nekem jó ideig tartott, míg az opcióknál beállítottam a megfelelő egérmozgás és egérfinomítás értékeket, mivel egyetlen lényeg van a tündércsatában: gyorsan a célkeresztbe fogni az ellenfelet, lőni, majd eltűnni. Ha késlekedünk, célozgatunk, próbálkozunk, igen hamar vereséget szenvedünk, mert akármennyire alacsony szintű ellenséggel hoz is összse a végzet, célozni kegyetlenül tudnak! Egyébként nem kell milliméter pontos ráigazítás, a lényeg, hogy a célkereszt pirosra váltson, ekkor be van fogva az ellen, mehet az áldás. Ne adjuk fel könnyen, kell egy jó adag gyakorlás, míg elkapjuk a fonalat!

Ebből a szempontból nagyon hiányzott egy olyan játékmód, ahol gépi ellenfelek ellen gyakorolhattuk volna a csatákat – ha valaki erre azt kérdezné, mit keresne egy ilyen opció egy kalandjátékban, arra is kész a válaszom: amit a többjátékos üzemmód! Nem tévedés, van ilyen – hat térképen (ezek már teljes értékű helyszínek, nem a kis arénák) max. 10 játékos ritkíthatja ellenfele tündérharcosait. Két módozat van: a hagyományos DM, amelyben a szólómódban feltápolt tündérkéinkkel vehetünk részt a küzdelemben, és egy random mód, ahol a gép elkészít egy véletlenszerű tündérkollekciót mindenkinek. Csavar itt is van: ha úgy tetszik, bármelyik játékossal elcserélhetjük akármelyik harcosunkat! Az MP mód játszható helyi hálón, a neten, és mi magunk is indíthatunk szervert.

A játékot annak ellenére, hogy készítői valószínűleg az ifjabb korosztályt célozták meg (erre utal például erőszakmentessége is, ami a mai világban külön öröm), nyugodt szívvel merem ajánlani mindenkinek. Egyrészt, mivel annyira nem vagyunk elkényeztetve kalandjátékkal, másrészt a látvány, a kitűnő zene, a humor már magában is megéri, és ne feledjük, ott a (szóló- és multiplayer) harc, ami azért önmagában már egy más kategória, hiszen pokémon ide, tündérkék oda, hamar rá lehet kapni a dolog ízére, ezt tapasztalatból mondom, pedig amúgy messze van a játék a Serious Sam adrenalintocsogásától…

Mivel ebben a számunkban foglalkoztunk három honosított játékkal is, szerintem megérné ezt a kis dolgozatot magyar nyelven megjelentetni, hogy valóban eljuthasson az ifjabb nemzedékhez – éjszakánként meg apuka a neten kedvenc természettündére segítségével szórhatná a Könnyű Rengés mágiát valami kimondhatatlan nevű grönlandi buckalakó szemét kis fatündérére…

]{redenc

CRITERION ÉS RENDERWARE

Érdemes pár szóban megemlékezni a játék motorjáról. A Criterion, amely a Playstation tulajdonosok előtt ismert lehet az Airblade nevű lavalyi gördeszka-szimről, és most készíti a Burnout nevű városi száguldást (mely sokak szerint álíva hagyja majd a GTA3-at), elkészített egy moduláris komplett fejlesztőkörnyezetet, RenderWare Platform néven, mely nevéhez hűen platformfüggetlen, és bárki által licenszelhető. Ennek része a RenderWare Graphics, a RenderWare Audio és a RenderWare Physics, valamint kínálnak még egy teammunkát segítő programot RenderWare Studio néven.
A RenderWare motor eddig a Criterion fenti két játékán és jelen cikk tárgyán kívül olyan játékokban bizonyított, mint a Pro Evolution Soccer, a Tony Hawk's Pro Skater 3 és a GTA3…

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium II 500 vagy hasonló AMD, 64 MB RAM, 3D-s videokártya 8 MB (Geforce, Ati, Voodoo 5500), Windows 98/ME/2000/XP + DX 8.1, 950 MB szabad hely
JAVASLAT: több memória, az extra látványhoz erősebb vas, de a fentin már biztosan elkocog

Ötlet, zene, grafika, Hangulat, humor, kaland Multiplayer mód

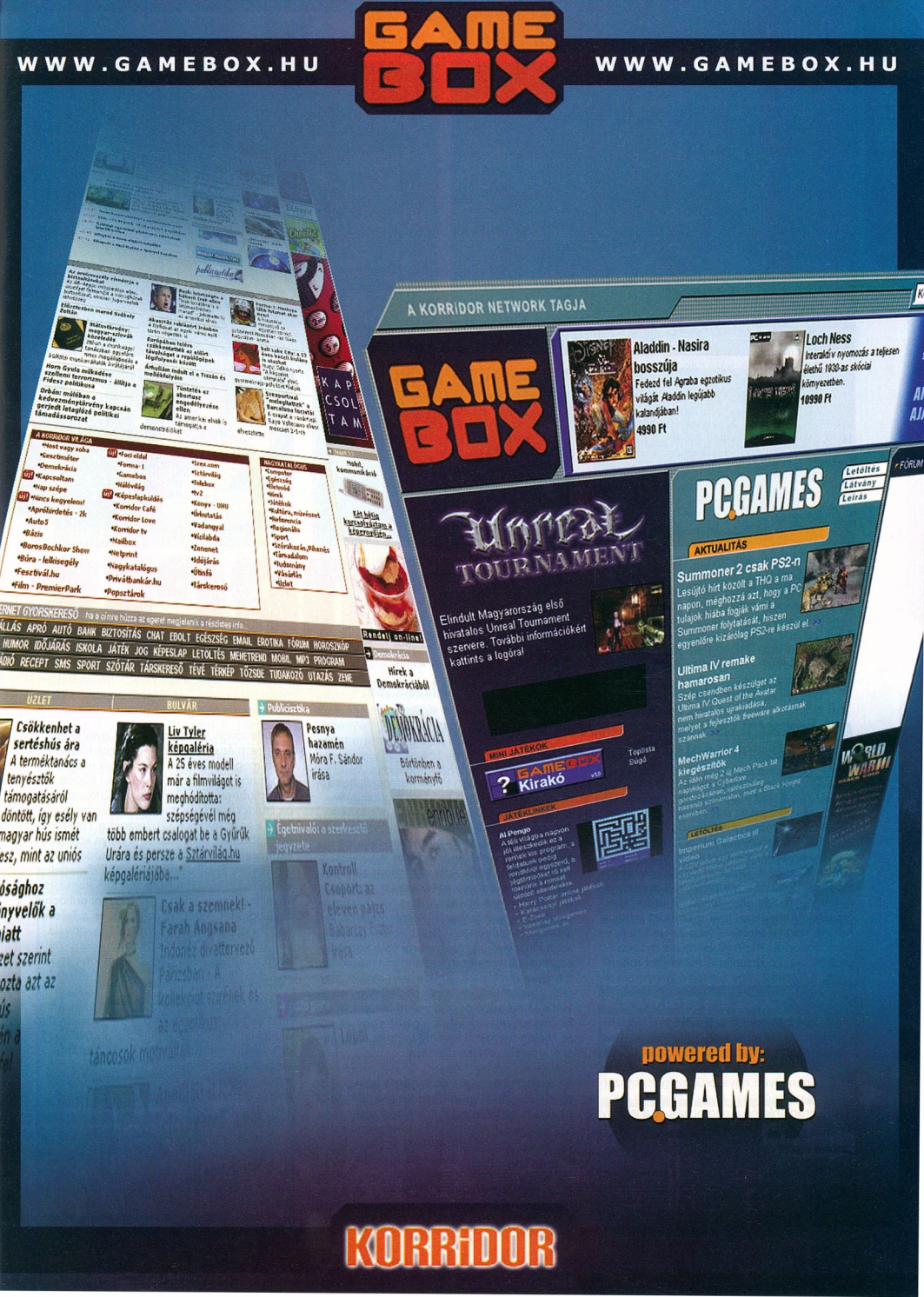
Egy mentés, Pályaismétlés, Skirmish mód hiánya

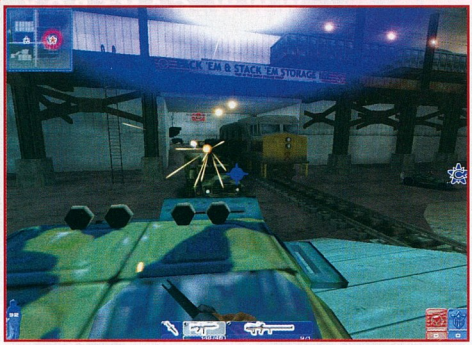
96%

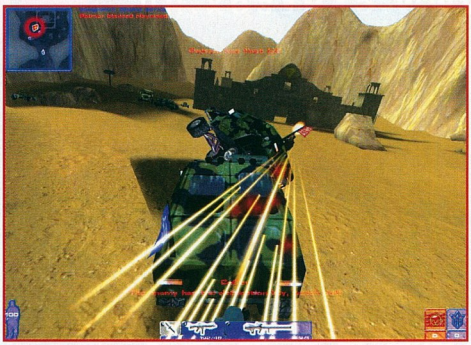
WWW.GAMEBOX.HU

GAME BOX

WWW.GAMEBOX.HU







MOBILE FORCES

RAGE SOFTWARE ● RAGE GAMES/REAL TIME WORLDS ● WWW.MOBILE-FORCES.COM

AZ UT "KÁNTORSZTRÁJKOS" KIADÁSA KATONAI JÁRMŰVEKKEL MEGFEJELVE, CSAK ÉPP A SHOOTER-RE NEM KONCENTRÁLTAK RÁ ELÉGGÉ...

Már régóta csípi a fejlesztők szemét a Counter-Strike sikere, és mint az agyonüthetetlen elemes nyuszkók, úgy sorjáznak elő a különböző műhelyek online céllövöldét beígérő korongjai. A két utolsó mutatvány a *Global Ops* és a *TacOps: Assault On Terror* jócskán megütötte a mércét, megcsillantva néhány új multis alternatívát. Gyászos kötelességemnek eleget téve már most kijelenthetem, hogy a Mobile Force az add/remove ikoncsoportok közül fél év múlva már az utóbbit fogja gazdagítani, közelebbi rokonsága: a *Tribes2* vagy a *Halo* úgy nyomja le, mint kezdő zongorista a felest…

Most, hogy sikeresen lebeszéltem mindenkit, gyakorlatilag lehet lapozni, én felnyalom a zsoldot, ide meg bemásolok másfél oldalt a Petőfi összesből, had művelődjünk ☺. De az úgy nem ilyen egyszerű, az igazságszolgáltatás megköveteli, hogy a bűntény nyomába eredjünk, és a nyomozás arra is fényt derít, hogy talán van élet a halál után, mert az Unreal legutolsó fejlesztésébe burkolt Mobile Forces gyakorlatilag egyetlen banánhéjon csúszott el, a fegyverválasztékon, és ezen ugye könnyű lenne változtatni...

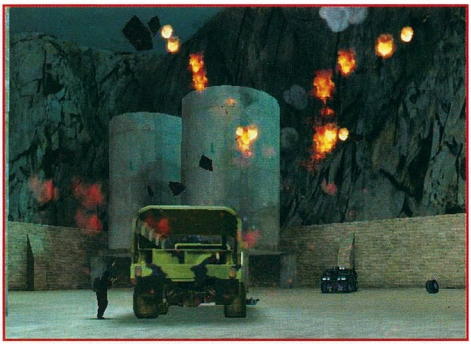
A vádbeszéd szerint már maga az alapgondolat is bűnben fogant, eleddig ugyanis a *Starsiege* univerzum törzsi harcosait illette az az előjog, hogy a modern technika vívmányait az alfelük alá tolt harci gépekben értékes frag-ekre váltsák. Ám eljövendő példájaként annak, hogy a jövőben minden klántag felszerelésének értékes része lesz a visszapillantó tükör – ha csak nem akar palacsinta lenni mások szélvédőjén – a *GTA2* és a *Lemmings* alkotóitól itt is megkapjuk a cserbenhagyásos gázolás legfontosabb kellékeit, a járműveket. A Delta Force legféltettebb kincseiről, a Humvee-ról és a könnyűszerkezetű terepjáróról azonban lespórolták a fegyvereket, persze mit is várhatnánk egy skót gárdától ☺, így a bűncselekmény elkövetői – ha éppen nem a volánt tekergetik kaján mosollyal – az anyósülésről, vagy az erre kijelölt helyekről lövöldözhetnek saját kézifegyvereik felhasználásával.

Az állandó re-spawn, és a nagy számok törvénye – 8-10 verdát mindig megidéznek az APC-t és teherautót is felvonultató kínálatban – mellett óriási lehetőség veszett kárba, a Ridley Scott nevével fémjelzett *Black Hawk Down* (Sólyom végveszélyben) mozifilm konvoj-meccseinek hangulatához ugyanis egyetlen dolog hiányzik, amit egyébként a US ARMY soha nem felejtene el mellékelni, és ez a 0.5 cal-os Browning géppuska...

A játékmódok kiválasztásánál a gyanúsított még nem árult el semmit, hosszas kínzás után a megszokott DM, CTF kontra team eltérelő manőverekből kifogyva aztán köpött. Az egyedibbnek tűnő *Demolition*, *Safecracker* és *Holdout* nem újdonság (beszélj mocsok, vagy Esc-et nyomok ☺), viszont a *Trailer* mögött több van, mint látszik. A pálya közepén Humvee és az ő utánfutója árválkodik, a féltonnás bombát megszemélyesítő dagadékot el kell rángatni a másik csapat bunkerének közelébe, hogy aztán, mint a Szent antiochiai kézigránát: felrobbanjon vala, és a Te ellened megdöglend (miközben a Te számlálásod öt legyen, a hatot szádra ne vedd, miképp a négyet sem, hacsak nem folytatod a Te számlásod ötig ☺).

E kompozíciókat az AI bot-okban megnyilvánuló segedelmével offline is megkóstolhatja a játékos, nem igazi karrier, de a következő pályák előcsalogatásához egyre több és több játékmódban illene győzni, ellenkező esetben a skirmish menüponttól elrugaszkodva azonnal rá lehet másni a tetszetősebb kombinációkra.

A többfokozatú AI-től nem vártam csodákat, de kellemes meglepetésként a processzorra támaszkodó csapattársaink koordinációja egész jó, a leszórt járműveket is magabiztosan használják, és „értik", mire megy ki a játék, emellett az ellenfélre – leszámítva a rengeteg „roadkill"-re tárulkozó lehetőséget –



egy szavam sem lehet. Az igazi próbája a pudingnak persze az Interneten vagy helyi hálón létrehozott arénák 16 fős meccsei, amelyeken az 56k-s modem stabil kapcsolata már elég, hogy „megburítsunk" pár fejet.

A következő vádpontban is felmentő ítélet született. A látvány több mint meggyőző, bár elsőre csupán az Epic UT technológiáját sikerült elmarnia Colin McDonald-nak – a Warfare akkoriban még gyerekcipőben járt –, de a később felbukkanó új előnyöket kötelességtudóan implementálták, így végeredményben egy nagyon húzós hibrid hajtómű született. A jól kidolgozott pályák között találunk raktártelepet, vízierőművet, kikötőt, ám a legsikerültebb darab kétségkívül a repülőtér, egy baromi jó platóval, amiről a kis buggy-val elrugaszkodva olyan halálugrásokat lehet csinálni, hogy ihaj. A parkolóházat sem érheti kritika, szerkezeti felépítésében – akárcsak a többi – rendelkezik mindama előnyökkel, amit javadalmazni szoktunk az ehhez hasonló alkotásokban mint közelharci útvonalak, remek „kempelő" helyek, és természetesen a sztráda ideillő darabkája a kocsik alá. Felhúzható bőrökben viszont igen igénytelen és lapos a kínálat, a gyári terrorista, valamint kommandós-overallon kívül kár keresgélni, a nagy klánvezérek és a sok profi killer-masina nem bújhat egyedi ruciba, ezért alapból kijár a két év magánzárka.

A FEJLESZTŐK MÚLTJA

Az elmúlt években számos fejlesztő érkezett a Rage csapatához olyan cégektől, ahol korábban autós játékok fejlesztésén munkálkodtak. Itt van kapásból mindjárt Colin Macdonald producer, aki 1997 és 2000 között a DMA csapatát erősítve a Grand Theft Auto második részén bábáskodott. De nem ő volt az egyetlen, aki a DMA-tól érkezett: Martin Good és Steven Hudgson grafikusok, George Harris és Daniel Leyden programozók, valamint Stephen Banks és Billy Thomson pályatervezők mind-mind a Grand Theft Auto valamely korábbi részén dolgozott, mielőtt a Rage-hez érkezett volna. De a fejlesztők között található az a Alistair Baxter is, akinek nevéhez az EA Sports féle F1 Championship 2000 programozása kötődik. Így már nem is annyira meglepő, hogy a Mobile Forces-ban ilyen nagy szerepet kapott a járműhasználat.

Súlyosbító tényező, hogy a fegyverválaszték pocsék, nem egyszerűen kevés, hanem nagyon-nagyon kevés, és rettentő gyík. Öregapám kertjében több flinta van elásva, mint amit ezek összetornáztak. A kilenc szerszámból születéskor alapcucc a kés, ez maximum az öngyilkos hajlamot erősíti, aztán választható a 9mm-es pisztoly, amit jóérzésű ember csak a húzósabb alternatívák kimerítése után vesz kézbe, és az öreg Remingtonra hajazó lefűrészelt csövű sörétes (maffiózóknál jól mutat, de ide inkább a Bennelli „sátgánja" illett volna). A használható kategória első darabja az M4-est másoló kerepelő, aztán a mesterlövészpuska, ami nagy királyság lenne, ha nem száguldozó teherautók közt kellene élni vagy élni hagyni... És elérkeztünk oda, ahol az emberi sötétség mélységeit feszegető lélekbúvárok azt mondják: elég. A „terminátoros szatyornak", a helik minigunjának megcsúfolói visszatértek az *Outlaws*-hoz. Hogy a dolgot jobban érzékeltessem, csapongó képzeletünk árját fókuszáljuk a következő vizuális élményre: próbáljuk meg magunk elé idézni, amint egy megtermett halálosztó kikocog a harctérre a hóna alatt egy bazi nagy csővel és tárral, aztán meggörnyedt pózban, mintha éppen a természet hívó szava szólítaná, hogy az égető szükségen úrrá legyen (a várható fordulat a WC-papír helyett) röpke 10 másodperc alatt összevarázsolja a készüléket, ami immár egy géppuska, azon apró szépségeket, hogy nem mozdítható, és a szórása az iménti említett western-mű „tekerős műszerét" is messze felülmúlja. A rakétavető ezek után már ünnepelt darabja a cumónak, leszámítva azt a tényt, hogy az eddig sem éppen kiegyensúlyozott szerkezetbe bekerült egy tömegpusztító fegyver. Következésképp a limitált férőhelyekre mindenki bevágja a géppityut meg a „rakétláncsert", amivel a full-kapacitás kimerítve, a maradék gránátot, a falra ragasztható lézeres aknát pedig ott eszi meg a fene a raktárban.

Az arzenál fikázása nem volt véletlen, elvégre a Mobile Forces-ban olyat kellene nyújtani, mint a Tribes2-ben – vagy inkább jobbat. A járgányokon azt a „böhöm kaszát" még véletlenül sem lehet felállítani, pedig hangulatban nagyon elkelne, ha száguldozva osztogatnánk a halált, ehelyett „pökődhetünk" a géppityuval, vagy egy ötvennel haladó, ideoda csapódó platniról rakétákat eregetünk, többnyire a nagy büdös semmibe. Amikor először megláttam a kis buggy-t, szinte bőgtem egy géppuska után, a Humvee-nál már csak legyintettem, teherautót az életben nem akarok többet látni *(mostanában minden haver költözködik, és a barátság egyet jelent az ingyen tróger kifejezéssel)*, viszont az APC-ért odavoltam, lassú, lomha és erős, gyakorlatilag a betonfalon kívül semmi nem állítja meg (kivéve persze a rakétákat).

Most érzem csak, hogy az ügyvéd úr kicsit elfogult, talán már nem emlékszik azokra a felejthetetlen pillanatokra, amikor *Carmageddon*-ra vette a figurát, és ezerrel száguldozva passzírozta szét a bot-okat. Nos az igazság védelmében azt is kötelességem megemlíteni a vallomásban, hogy a *GTA3* fizikáját öröklő gépjárművek eszméletlenül dögösen néznek ki, a terepen úgy mozognak, ahogy kell, az autószerelő kartárs a lengéscsillapítóktól a gumiabroncsok (kilőhetők!!!) tapadásáig mindent visszaköhögött az alkotásba, persze azért nem *Colin McRae* szinten, hanem csak úgy, arcade-ra lőve a sérót. Saját két szép szemünkkel minderről a mellékelt „fizika-köszörülő" állomány elindítása után meg is győződhetünk, az ott szereplő apró fülecskék „helikopáter", repcsi, valamint ladik kategóriában gyanú szinten talán néhány később megjelenő fuvarozási eszközt vezetnek elő (vagy már megint álmodik a nyomor ☺).

Végére értem a „pörnek" (és a lapnak), értelmes konklúzió helyett azt mondhatom, hogy a vásárlással érdemes addig várni, míg egy jobb mod-ot össze nem barkácsol valaki, mert alapkiépítésben, ezekkel a fegyverekkel az MF nagyon gyengén muzsikál...

Tika

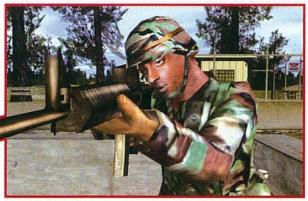
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII300, 32MB RAM, 3D-s videokártya – ismerve az UT engine-jét, ez viccnek is rossz **JAVASLAT:** végy egy 1.8 GHz-s P4-est, 512MB RAM-mal, valamint egy GeF4 Ti440-et és oszd el kettővel ☺

jól felépített és megtervezett pályák egyszerű de nagyszerű sérülésmodell a járművek fizikája

„skót felfogás": kevés pálya, skin gyengén használható fegyverek a géppuska hiánya a járművekről

71%



AMERICA'S ARMY OPERATIONS

▸ EGYESÜLT ÁLLAMOK HADSEREGE ● EGYESÜLT ÁLLAMOK HADSEREGE ● WWW.AMERICASARMY.COM ◂

AZ EGYESÜLT ÁLLAMOK HADSEREGE BEMUTATJA TÚLFEJLETT VILÁGUNK AKTUÁLIS VERBUNKJÁT: A TACTICAL SHOOTERT, MELYTŐL ÖNKÉNT ROHANSZ A SOROZÁSRA!

Az idei E3-ra a *US Army* is nagy erőket összpontosított, ám erre szerencsére nem valamilyen háborús helyzet vagy várható támadás adott alapot. Az Abrams tankok, a 101. légi deszant csapat, no meg a szivarozó dísztábornokok mindössze a hadsereg által fejlesztett, Unreal Warfare engine-nel meghajtott multiplayer tactical shooter, az *America's Army: Operations*, valamint a hadsereg kemény életét némi heroizmussal bemutató rpg, az *America's Army: Soldiers* bejelentését hivatottak nyomatékosítani. (Íme az újabb példája világunk egyre rohamosabb digitalizálódásának. Míg 200 éve a huszárok a kocsmákba hívva a fiatalokat járták a verbunkost, ma számítógépes játékok szolgálják a haderő népszerűsítését.)

A CS sikere óta se szeri, se száma a csapatalapú multiplayer fps-eknek, lássuk hát, mi az a többlet, ami az AA: Operations-t kiemeli az egyéb operésönszök egyre gyarapodó tömegéből. Az első, és egyben leghangsúlyosabb különbség, hogy míg ha mindenféle globális meg taktikai hadműveletekben akarunk részt venni, akkor azokért kemény tízezreseket kell leszurkolnunk, ellenben az AA teljesen ingyenes, BSA mentesen terjeszthető!!! Igen-igen, persze hogy bűzlik a dolog, elvégre ebben a szörnyű kapitalizmusban ritkán fordul elő, hogy ingyen bármi használhatót is kapjunk, ám úgy látszik, a jenki haderőnek tényleg kell a reklám, ugyanis 7 millió dollárt ölt a fejlesztésbe, ez pedig valamicskével felülmúlja az átlagos freeware programok költségvetését.

A második ok az eddig nem tapasztalt realizmus és precizitás, mellyel megalkották a játékot. Az Unreal Warfare engine hallatlan fizikai modelljéről már most, egy hónappal az első képviselő megjelenése előtt legendákat zengnek a különböző fórumok lelkes szószólói, ám az AA még ezt is jócskán továbbfejlesztve tálalja. Már láthattunk olyan játékot, melyben a fegyverek lövéspontossága, súlya és húzása hajszálpontosan került megbitesítésre, ám olyat még nem, ahol a megbízhatóságuk is. Itt ugyanis a bánásmód és az adott eszköz típusának függvényében fegyvereink bizony besülhetnek – ahogy ez gyakran valós harci szituációkban is megesik, főleg az amerikai puskák esetében. Így kompenzálódik a flinták használhatósági mutatója. Érthetőbben: egy M16-os ugyan hajszálpontos, ám jóval kevesebb használat után válhat egyszerű nehezékké, mint a masszív, megbízható, ám jelentős szórással bíró AK47. Az AA: Operations mozgásunk lőpontosságra történő kihatásában is új távlatokat nyit. Végre megszűnik a nevetséges csípőből tüzelés – így egyrészt nem lehet célozni, másrészt egy nagyobb kaliberű fegyver túl erősen rúg vissza ahhoz, hogy ne kelljen neki kitámasztás. Esélyünk a célpont eltalálására természetesen fordított arányosságban áll sebességünkkel – *szoldzsör* legyen a talpán, aki rohanás közben egyenesben tudja tartani golyószórója csövét. Ma már az sem szokatlan a játékokban, hogy testhelyzetünk befolyással bírjon a lőpontosságra – guggolva vagy fekve jobban vissza lehet fogni a fegyver rántását – ám olyat még nem láttam (a Wolf félmegoldását leszámítva), hogy a lélegzetvételünk is jelentősen számítana. Márpedig itt egy hosszú futás után zihálva puskánk célkeresztje bizony erősen billeg – hát még ha nem kapjuk meg a napi bourbon adagunkat ☺. Az E3-as tapasztalatok alapján talán túlságosan is a játékélmény rovására ment ez a nagy életszerűség – de ha már ajándék a ló, elnézzük, ha kicsit kényelmetlen.

A realizmus a program alapvető felépítésénél is megmutatkozik, multiplayer játéknál

ugyanis kizárólag olyan feladatkört vállalhatunk magunkra, melyre előzőleg egyjátékos módban már kaptunk képesítést. Először is minden leendő bakának túl kell esnie az alapkiképzésen, mely után három különböző ágazatra specializálódhat. Ejtőernyős jelöltek mehetnek az Airborne suliba, sniperpalánták a mesterlövész camp-be, akik pedig egy elismert rajtaütő osztag kötelékébe vágynak, azoknak irány a Ranger School.

A kívánt kiképzések elvégzése után jöhet a lényeg, a multi csapatjáték, mely szintén a PC-n valaha látott legösszetettebb szimulációk egyikének tűnik. A gondosan megtervezett taktika és az összedolgozás a játék 20 alaposan kidolgozott küldetésében létfontosságú – ahogy a főtervező fogalmazott: a Rambók itt hamar elhullnak. A szemben álló felek alapegységei a csapatok, melyeknek tartalmazniuk kell egy lövészt, egy gránátost és egy géppuskást, melyeket általában egy második lövész (lehetőleg ranger) vezet. Az osztag két-három csapatból (6-12 katona) épül fel, melyek mozdulatait egy kiválasztott vezetőnek kell összehangolnia, lehetőleg a különböző csapatoknak más-más szerepkört osztva (lerohanó, elterelő, hátvéd, stb.). Az összetettebb küldetéseknél előfordulhat, hogy ennél nagyobb csoportokba is be kell osztani az embereket, ekkor jöhetnek létre szakaszok, melyek 3-4 osztagból állnak (ez akár több mint 36 embert is jelenthet, és ez még csak az egyik fél!). A szakaszparancsnoknak már szüksége van egy őrmesterre is az akciók hatékony ütemezéséhez. Az ellenséges erők pozíciójától függően a tisztek három fokozatban szabályozhatják az egységek mozgási sebességét, kezdve a veszélyes csörtetéstől a halk, ám roppant lassú lopakodásig. Mindezt tetézi, hogy a különböző típusú akciók parancsait (megközelítés, lesben állás, villámtámadás, zónázás…) akár egyetlen gombnyomással kioszthatjuk az egyes rajoknak, csapatoknak. Így végre olyan hatékony irányítási rendszer hozható létre, melyről számtalan Wolfensteinnel töltött órám után is csak álmodni tudtam. Meg kell vallanotok, ez így igazán jól hangzik...

Talán némelyetekben már megfogalmazódott az a jogos kérdés, mely szerint, ha ez a játék az Egyesült Államok haderejének népszerűsítésére szolgál, vajon hogy lehetséges, hogy a tálibok/ültetvényfelügyelők/vietkongok bőrébe bújva akár halomra is lőhetjük e dicső haderőt. A megoldást egy igen körmönfont módszer jelenti, mely szerint a válasz: sehogy. Mindkét fél magát az igazságosztó, megrendszabályozó és felszabadító USA magasztos színeiben látja (dehogyis akarok én cinikus lenni), míg az ellenfele az adott helyszínen tevékenykedő gonosz skinjeit viseli magán. Hogy akkor hogyan kapunk opfor fegyvereket? Nos, míg az egyik oldalon a katona azt látja, hogy hősi halott bajtársának M16-osa kihullik annak ernyedten lógó, vérrel áztatott kezéből, addig a másik oldal mindezt egy életre érdemtelen terrorista AK47-esének elejtéseként éli meg, melyet, ha a szükség és a haza érdeke úgy kívánja, fel is vesz, és használ. Ej, de ravaszak is ezek a jenkik – csak nehogy le lehessen lőni egyet a sajátjaik közül! Persze egy efféle propagandaprogramnál ez megérthető.

Ami újra lelkesedést önthet a terrorszimpatizáns, elkárhozott lelkű olvasóinkba, az minden bizonnyal a grafika. Gondolom az *Unreal Warfare* grafikus képességeiről már olvastatok épp eleget az elmúlt fél évben bejelentett vagy fél tucat eme motorra épülő játék kapcsán, úgyhogy erre nem is vesztegetném a szót. Elég, ha vettek pár pillantást a fent terpeszkedő screenshotokra, s máris biztosak lehettek benne, hogy a *Warfare* engine képességei bizony nem maradnak kiaknázatlanul. Fülünk számára is hasonló kényeztetéssel szolgál a játék, hisz' minden egyes fegyver hangját az eredetiekkel történő puffogtatás során nyerték, a különböző zörejeket meg aztán tényleg nehéz elszúrni. És mivel menetelés közben sem énekel bakánk „Éjjó Keptendzsekk"-et, így itt is minden rendben van ☺.

A helyzet az, hogy ezt a valós összecsapásokat szinte hajszálnyira megközelítő élményt tartalmazó program a lapleadás utolsó utáni pillanatában óhajtott megérkezni, ezért pillanatnyilag mindössze az első benyomások formálódtak meg bennünk, túlzottan részletes ismertetést éppezért nem igazán tudunk adni róla. Zárszóként jöjjön a mostanában sokat hallott magyar szlogen aktualizált változata: A toborzás módszere átalakul! Ha már fizetnünk nem kell érte, hát alakuljunk vele!

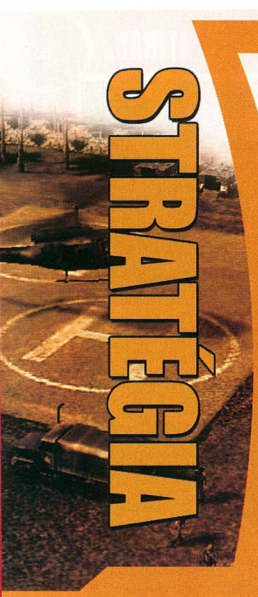
Lord Lucas Z

STRIGÓ FEGYVERISMERTETŐJE

Ha már ilyen komoly szimulációról van szó, gondoltam, a fegyverekről hadd szóljon egy illetékes arc. Megkértem hát egy szakavatott zsoldos ismerősömet – akivel jó néhány Wolffal és CS-vel töltött közös órát hagytunk immár magunk mögött – mondjon pár szót az America's Army arzenáljáról.

US Army fegyverek: M16A2, M4A1, M203, M249 SAW, M24 SWS, Barrett M82A1
Mivel a balkánon szovjet fegyvereket használtunk, ezért M16-os csak egyszer volt a kezemben, akkor pedig elég negatív tapasztalatokat szereztem. Egy tár kilövése után tisztítani kellett. Ahogy egy vietnámi veterán mondta: ha túl akarod élni a háborút egy M16-tal, nem mulasztható el tízpercenként megtisztítani. Márpedig itt a legtöbb fegyver az M16 különböző variációja, a legújabb A2-es típustól a gránátvetős M203-ig. Az M24 SWS az amcsik általános repertoáros mesterlövész puskája – az M82A1 már azért komolyabb félautomata távcsöves, 10 töltényes tárral.

Opforce fegyverek: AK-47, AKS-74U, GP30, RPK, Dragunov SVD
Á, a jó öreg AK. Na ez az a fegyver, ami már sok kemény helyzeten átsegített. A pontosságát a legtöbb játékban nagyon elcseszik. Ezzel én 100 méterről egy embert simán fejbelövök, de nem egy programban 20 méterről, egyenként, célzott lövésekkel is csak mellémentek a golyók. Egyébként érdekes, hogy a GP30-as AK gránátvetője majdnem ugyanaz a típus, mint az M203, mégis sokkal messzebbre lő pontosan. A Dragunovról is csak jókat tudok mondani. Ahhoz képest, hogy a 60-as években fejlesztették ki, máig az egyik legjobb mesterlövész, a legtöbb fajta távcsővel. Halálosan pontos és megbízható.



STRATÉGIA

1503 A.D. - THE NEW WORLD

▸ ELECTRONIC ARTS ● SUNFLOWER ● WWW.ANNO1503.COM ◂

Valószínűsíthetően a napokban kapták meg a tengerentúli eladásokból származó részesedésüket az 1602 A.D. készítői, hiszen a vidám színezetű névbe (Sunflower) tömörülő fejlesztők – a ropogós pénzhalmoktól fellelkesülve – most látták elérkezettnek az időt arra, hogy a folytatásról (ami Star Wars-os időkben stílusosan inkább az előzményekről regél) is néhány szépséges szóvirágot ejtsenek el az Internet mezején.

Ha a történelemben csökkentek számára az évszám nem is, a The New World alcím azonban már biztosan nekik is sejteti, hogy a program Amerika meghódításának vérzivataros időszakába kalauzolja el a játékost, amikor is a derék hódítóknak minden talpalatnyi földért nemcsak az őslakosokkal, hanem egymással is ádáz harcot kellett vívniuk. A játékban, ahogy az már lenni szokott, több (szám szerint 9) játszható, és természetesen egymástól meglehetősen különböző játékstílust igénylő fél (azték, afrikai, indián, mongol, eszkimó, kalózok „nációja" stb.) egyikének csapatait kell full 3D-s terepen győzelemre segítenünk, bár ha úgy tartja kedvünk, diplomáciai és kereskedelemi kapcsolatainkkal is megfojthatjuk „zárkózottabb" ellenségeinket.

(A félreértések elkerülése végett: az 1503 A.D. című játék azonos az Anno 1503 néven beharangozott stratégiával. A kavarásra az amerikai angol nyelv sajátossága miatt volt szükség, mivel ott az „anno" szó kihalófélben van...)

36 ... Platoon
38 ... Far West
39 ... Age of Wonders 2
42 ... Három a magyar igazság
46 ... Cultures 2: The Gates of Asgard
48 ... Legion
50 ... Warcraft 3: Reign of Chaos

TARTALOM

1. Black & White	Electronic Arts
2. Warcraft 3	Blizzard
3. Age of Empires 2	Microsoft
4. HOMM 4	3DO
5. Commandos 2	EIDOS Interactive
6. Empire Earth	Vivendi
7. Settlers 4	Blue Byte
8. Art of Magic	Virgin
9. Etherlords	Fishtank Interactive
10. Patrician 2	Infogrames

TOP 10

Age of Mythology	2002/09	Microsoft
C&C Generals	2002/11	Electronic Arts
Civilization III: Play the World	2002/10	Infogrames
Lords of the Realm 3	2002/11	Vivendi
Master of Orion 3	2002/09	Infogrames
O.R.B.	2002/08	Strategy First
Republic	2002/09	Eidos
Rise of Nations	2003/03	Microsoft
Sim City 4	2002/11	Electronic Arts
Sudden Strike 2	2002/09	CDV

ELŐREJELZÉS

EARTH 2150
LOST SOULS

▸ AKAEI ● INFINITE-X ● WWW.EARTH2150.COM/LS/INDEX.HTML ◂

Mindenki őszinte csodálatára, az Earth 2150: Lost Souls bizony - valószínűsíthetően valamely gyalázatos összeesküvés folytán - az Earth 2150: The Moon Project egyenes folytatása: miután jóságos (anya)Földünk belefáradva az elkorcsosult ösztönlények (gy.k. emberiség) önpusztító ténykedéseibe úgy "döntött", hogy inkább a Nap szerető karjaiba veti magát végső menedékként, a korábban Földet uraló 3 érdekcsoport (a posztkommunista Eurázsiai Dinasztia, a jófiú szerepében tetszelgő Egyesült Civilizált Államok és a Holdon tanyát vert Lunar Corporation) újfent összetűzésbe keveredik a Mars kolonozálása kapcsán.

A helyzetet még súlyosbítja, hogy a peremvidéken kószálnak az ún. Elveszett Lelkek (Lost Souls) bosszúra éhes csoportja is, akiknek kellő politikai, illetve üzleti kapcsolatok hiányában önerőből kellett elhagyniuk otthonukat (magyarul simán otthagyták a Napba száguldó sárbolygón őket...). A játékot természetesen mindhárom fél szemszögéből kipróbálhatjuk, bár ha netalántán nem nyerik el tetszésünket a készítők által generált map-ek, a mellékelt pályaszerkesztővel is megalkothatjuk saját térképeinket.

E3 NEWS

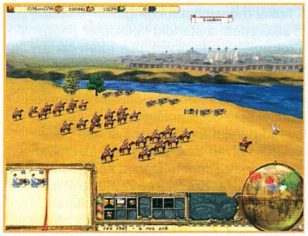
Restaurant Tycoon

Restaurant Tycoon

Stratégia vonalon is szép számmal maradtak ki címek az előző számunk E3-as beszámolójából, és nem is akár milyenek, hiszen mindjárt kezdésnek itt figyel a „kapitalista" Trevon Chan féle **Restaurant Tycoon**. Az Enlight Software fejlesztésében készülő éttermenedzser programot a koreai Phantagram fogja kiadni, de majd csak 2003 tavasza felé, így ráérünk még a vásárlással... Addig azonban jól a mélyére nézhetünk a dolgoknak, hiszen van miért! A programban ugyanis nem kisebb feladatkörünk lesz, mint egy egész étterem és a későbbiekben vélhetőleg egy egész étterem-hálózat működtetése! No, de nem az ilyen mai stílusú hamm-bekapom-és-már-rohanok-is stílusúé, hanem a régimódi, jóvágású éttermeké, ahol bizony szolid bútorok, meghitt hangulat, igazi pincérek és fenséges ételkészítésének befejezése még a tél beállta előtt, melyben nem csak a csatamezőkön vitézkedhetünk, hanem a diplomáciában, vagy akár a gazdaságban is jeleskedhetünk.

War & Peace

Real War: Rogue States



War & Peace

Real War: Rogue States

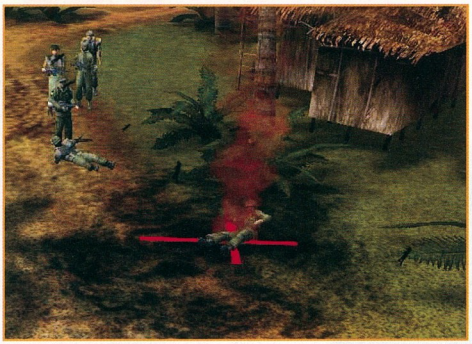
Az orosz székhelyű Buka Entertainment kisebb hazai fejlesztőkkel dolgoztatva próbál feltörni a nagyok közé, melyet stratégiai vonalon a 7th Bit Lab fejlesztésében készülő **Charm of Warral** képzel el. A játék az orosz mitológiákból építkezik, egészen pontosan a legendás eredetű Kyiage városát veszi alapul. A mitikus eredetű város, az ország központjaként szolgált, amíg sötét erők el nem foglalták azt, illetve darabokra nem szaggatták. Évtizedekkel később, mint ifjú és ambiciózus vezetőnek az lesz a feladatod, hogy visszaállítsd azt az idillikus állapotot, ami a sötét kor előtt uralkodott. Ezt egyébként RPG és RTS stílusjegyek megfelelő keverésével nyújtják nekünk, egészen pontosan ősz és tél tájékán.

tenyések találhatóak. A gyönyörű, 3D-s környezetben játszódó programban minden részletre figyelnünk kell: alkalmazottainkat tréningezhetjük, elbocsáthatjuk, akár magunk is beállhatunk a konyhára és természetesen rengeteg fajta étel közül válogathatunk – melyeket saját ízlésre is szabhatunk. Igazi ínyencségre számíthatunk tehát! Egy éles stílusváltás után harcolni fogunk – bár maradunk a stratégia keretein belül – köszönhetően a Microids új, készülő háborús játékának, mely a **War & Peace** nevet viseli. A készítők szándéka szerint a XIX. Század eseményei megfelelő táptalajt biztosítanak egy remek hadjáratos progi készítésének, hiszen ebben az időszakban aztán volt minden: győzelem, bukás, nagy alakok, akik történelmet írtak... A párizsi stúdió célkitűzése egy RTS alapú játék és személyeken fog alapulni. Csak a csata kimenetele függ tőlünk... Az Internetes és belső hálós játék természetesen biztosított. Háborúknál maradva nézzük a Rival Interactive tavaly év megjelent programjának egyenes ági folytatását, a **Real War: Rogue States**-t. A valódi hadviselés gondját-baját ránk aggató fejlesztésben földön, vízen és levegőben szállhatunk harcba napjaink járműveivel a már egyszer elpusztított Független Liberális Hadsereg ellen. Mint az Egyesült Államok irányításában felelős beosztást betöltő egyénnek kötelessége felvenni a harcot az újjáéledt szervezet terrorista-szerű cselekményei ellen. Az RTS megjelölésű program 14 új single és 20 multiplayer pályával ez év szeptemberében várható.

6 népcsoport irányítása közül is választhatunk, melyek további öt ellenféllel egészülnek ki – s nem győzöm hangsúlyozni azt, hogy minden esemény valós adatokon

Charm of War

Charm of War



PLATOON

MONTE CRISTO ● DIGITAL REALITY ● WWW.DIGITALREALITY.HU ● EXKLUZÍV

ELSŐKÉNT A HAZAI LAPOK KÖZÜL LEHETŐSÉGET KAPTUNK, HOGY MŰKÖDÉS KÖZBEN IS LÁTHASSUK A DIGITAL REALITY ÚJ JÁTÉKÁT

A közelmúlt háborúit feldolgozó programok lassan bővülő kínálatában érdekes színfoltnak ígérkezik ez a valós idejű stratégiába oltott külső nézetű akciójáték, melyet a remekbe szabott űrbéli birodalomépítőiről (Reunion, Imperium Galactica 1 és 2) nevezetes hazai fejlesztőstúdió, a Digital Reality jegyez.

65-68: A KRITIKUS SZAKASZ

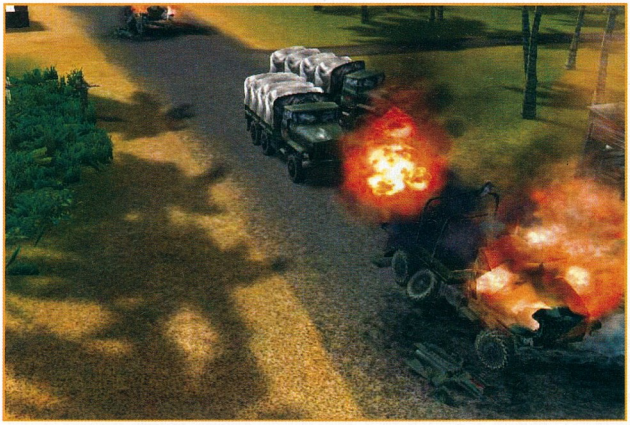
A Platoon, mely látogatásom idején – akár az idei E3 alatt – „szerényen" meghúzódott nagy testvére, a prebéta állapotú Haegemonia árnyékában, a három évtizedet átívelő vietnami konfliktus második (amerikai szemszögből első) szakaszát, az 1965 és '68 közti periódust dolgozza fel.
A korszakból, melynek hadászati tényei a világ keleti felén csak nemrég váltak hozzáférhetővé, az USA olyan szórakoztatóipari klasszikusai merítettek ihletet, mint a John Wayne főszerepelésével forgatott Vidd hírül a spártaiaknak, a Lucas-Coppola duó készítette Apokalipszis most, a veteránok elismerését is kivívó tévés minisorozat, a Nam… s persze Oliver Stone azonos című filmeposza, mely döbbenetes valószerűséggel tárta elénk a 101-es légiszállítású gyaloghadtest hétköznapjait.

Az „égi lovasság" kalandjainak számítógépes változatát – melyet a producer, Daubner Tamás segítségével igyekszem bemutatni a PC.GAMES olvasóinak – hasonló igényesség jellemzi. Számos szállal kötődik Stone mozijához, adaptációnak mégsem tekinthető: története, szereplőgárdája és tizenöt küldetésből álló hadjárata házon belüli, gondos forráskutatással megtámogatott fejlesztőmunka eredménye. A közkatonák háborújának hiteles és látványos megjelenítésében a Haegemonia földi viszonyokra adaptált motorja segédkezik, a zene a korszak emblematikus Stones- és Doors-slágerei nélkül is megállja a helyét: a Digital Reality készülő programja – ezt bízvást állíthatom – mindkét vonatkozásban felette áll a műfaj átlagának.
Hogy a témaválasztás merészségéből fakadó (a tengerentúlon szükségképp eltúlzott) elvárásoknak megfelel-e, legkorábban karácsonykor derül ki. Az előjelek kétségkívül biztatóak – az alábbiakban ezeket veszem sorra.

SZAKASZTOTT MÁSA: A VALÓSÁG

A lankadatlanul – stílszerűen: éjt napalmmá téve – folyó munka első eredménye, az E3 közönségének bemutatott videoklip valóságos antológiája a földi viszonyokra adaptált Haegemonia motor erényeinek.

A fizikai modell hátborzongatóan valószerűre sikeredett: a startoló helikopter „lebólint", a rotorok kavarta örvényben rőten örvénylik a feltúrt föld pora. Az orrnehéz GM teherautók a farukat himbálják, szélvédőjükre vérként alvad a tegnapelőtti sár. A fém- és üvegfelületek csillámlásában ott érezni a levegő páráját és az indokínai nap hevét – az illúzió olyan tökéletes, hogy az ember egy pillanatra sem hiányolja az égboltot, melyet a fejlesztői lelemény áldozott fel a teljesítmény (netán a perspektíva) oltárán.
A hatást csak fokozza a grafikusok részletek iránti fogékonysága. A fegyverek, felszerelési tárgyak és járművek mindegyike korhű, a szembenálló harcosok öltözéke egyénített, egy-egy barakk nyitott ajtaján belesve pedig a privát lét ereklyéi ötlenek szemünkbe – a rozoga stokitól a száradó alsón át a fémszekrényre nyalt Playboy-nyusziig. Az előzmények fényében már-már természetesnek tűnt az az ígéret is, hogy a végleges változat vietkongjai anyanyelvükön kiáltozva-átkozódva dacolnak majd velünk hazájuk gyilkos mezein.
A Platoon alaphelyzetben az RTS-ekben megszokott izometrikus perspektívában ábrázolja a szélfútta korpafű tengerét. A rizsföldek sakktáblája kátyúk szabdalta földutakkal, az őserdei falvak bambusznád kunyhói és ketrecei francia uralom alatt épült hotelekkel és buddhista kolostorokkal váltakoznak – a környezet kellőképp eleven, és sokszínűsége sem hagy maga után kívánnivalót.



A zoom opció használatakor a távolságtartásnak is vége szakad: az RTS szabású program külső nézetű akciójátékká lényegül át. Katonáinkat ilyenkor testközelből, a Hidden&Dangerousban megszokott „tarkónézetből" irányíthatjuk; parancsainkat kiadhatjuk valós időben, de akár annak folyását megfékezve is – a Platoon úgy tesz a taktikusok kedvére, hogy a hagyományos, körökre osztott stratégiák szerelmeseit sem hanyagolja el.

Haderőnk legjellemzőbb egysége az M16-os gépkarabéllyal felfegyverzett baka, a szakaszunkra váró feladatok megoldásában azonban fontos szerep hárul a specialistákra (orvlövész, páncélelhárító, szabotőr, stb.) is. A demo-küldetésben az utóbbi kettő mutatta ki a foga fehérjét: a nehézfegyver ellenséges géppuskafészket némított el, a különlegesen képzett utász pedig egész utánpótlás-konvojt söpört el jól időzített klémoraknáival.

A katonák csontvázmodellre épülnek, mozgásuk és mozgékonyságuk a felszerelés és fegyverzet súlyának függvényében változik. A kép, ahogy lerongyolódott csoportjuk közelebbről meg nem határozott célja felé trappol a szalmakalapokat és AK47-eseket rejtő fűtengeren át, éppúgy hatásos jelképe az indokínai háború értelmetlenségének, mint az idevágó Doors sláger, a The End.

A szakasz katonáira visszatérve: egy részük az ígéretek szerint visszatérő karakter lesz, és az egész küldetéslánc végigkíséri a játék tisztesből altiszttté, majd szakaszparancsnokká előlépő hősét.

ÉRTÉKELÉS: AZ OBLIGÁT SZAKASZ

A Platoon korszerűen motorizált, egyedi hangulatú és látványos szoftver. Koncepciója kifejezetten merész, a kivitelezés az eddigiek alapján korrektnek ígérkezik – a szűk keresztmetszetet, mint oly sok korábbi esetben, a fejlesztésre fordított idő jelenti. Ez utóbbi magyarázza lineáris játékmenetétől a karakterfejlődésben eszközölt egyszerűsítéseken át a grafikai kompromisszumokig mindazt, amit, noha a magamfajta örömjátékosnak szemet sem szúrnak, a fejlesztők nyilvánvalóan – és szükségképpen – veszteségként élnek meg. Ha minden jól megy, a Digital Reality műhelyében jó kis program születik… megint. Egy évük volt rá, mindössze. A játékon dolgozó csapat számára azonban a Vietnamot megjárt veteránok elismerése jelentené az igazi sikert.

Gáspár András

ELFELEDETT HÁBORÚK

A 2. világháborút követő évtizedek két legjelentősebb fegyveres konfliktusa, a koreai és a vietnami háború a szocialista történelemoktatás vakfoltjai közé tartozott – csak a rendszerváltást követően kerülhettünk közelebbi ismeretségbe velük.

Korea és Vietnam volt a tűzijáték az amúgy hideg háborúhoz, mely a 80-as évek végére a Szovjetunió összeomlásához és a polgári demokrácia világméretű diadalához vezetett – kis túlzással mindkettő a kommunizmus térhódításáról és az Egyesült Államok pánikszerű vagy paranoid válaszlépéseiről szól. A témát a szoftverkészítők mostanáig nemigen boncolgatták. A Digital Reality merész húzása e téren is áttörést hozhat – nem árt hát megismerkednünk az elfeledett háborúk tényeivel.

KOREA (1951-54)

Klasszikus felállás: az ország déli fele az amerikai, az északi a kínai-orosz modell mellett dönt. Utóbbiak fegyverrel igyekeznek honfitársaikat jobb belátásra téríteni. Dél csak az amerikai beavatkozásnak köszönhetően marad talpon. Japán legyőzője, MacArthur tábornok a vert észak-koreaiak üldözése közben néhány millió kínai internacionalistába ütközik. Véres csatározások után a felek szoros döntetlenben egyeznek ki. Békét máig sem kötöttek: az északi és déli katonaságot a pamindzsoni demarkációs vonal két oldalán az azonos nevű fegyverszünet tartja féken.

VIETNAM (1954-75)

Oly sok háborúhoz hasonlóan ezt is egy békeszerződés vezeti be: Vietnam, a két részre szakadt francia ex-gyarmat kommunista kormányzata Genfben magára nézve kötelezőnek ismeri el a nagyhatalmak alkuját, mely a két világrendszer határát a 17. szélességi körön húzza meg. Kikötés: általános választás 1956-ig; győzzön a jobbik. Az USA vezette antikommunista blokk nem támogatja. Délen a nyugatbarát Diem-rezsim kerül hatalomra. 1956 és 60 között a Vietnami Demokratikus Köztársaság (VDK) kizárólag politikai eszközökkel küzd, majd – a déli kommunisták unszolására – fegyveres harcba kezd az ország egyesítéséért.

1960-68: a Kennedy-kormányzat alatt bebizonyosodik, hogy Dél-Vietnam önerejéből képtelen a fennmaradásra. Az USA nem hisz a könnyeknek, és doktrína helyett inkább diktátori eszerű: Diemet 1963-ban tulajdon vezérkara gyilkolja meg. Az országban tartózkodó 16.000 amerikai katonai tanácsadó mellett a tonkini flottaincidens nyomán megjelennek a harcoló alakulatok. Az észak-vietnami ellenállók amerikai létesítményekre támadnak. Az északi célpontok bombázása kezdetét veszi.

1968-73: az északiak Thet-offenzívája és a tikos béketárgyalások nyilvánvaló kudarca a republikánus Nixont juttatja az USA elnöki székébe. A háború a déli részvétel kinkeserves lokalizása (vietnamizáció) közepette átterjed (eszkalál) Laoszra és Kambodzsára is. Az USA állandó bombázással kényszeríti tárgyalóasztalhoz Észak-Vietnamot Párizsban, és 1973 januárjában különbékét köt vele.

1975. április 30.: északi tank hajt át az elfoglalt déli főváros sebtében kiürített amerikai követségének vaskapuján. Vietnam egységes és kommunista… hivatalosan mind a mai napig.

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC

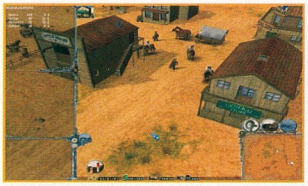
NYERETMÉNYJÁTÉK

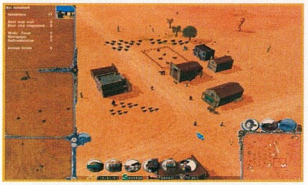
Ha helyesen válaszolsz az alábbi kérdésekre és beküldöd a 98. oldalon lévő kupont neveddel, címeddel augusztus 15-ig a szerkesztőségbe, Heroes IV pólót vagy játékot nyerhetsz!

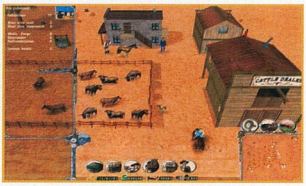
1.) Melyik játékot mondják a Heroes sorozat ősatyjának?
2.) Melyik földrészen játszódott a 3. rész?
3.) Hogy hívták a királynőt a 3. részben?

A borítékra írd rá: PC.GAMES - Heroes IV játék, cím: 1325, Budapest, Pf. 315.

DYNAMIC SYSTEMS







FAR WEST

JOWOOD ● GREENWOOD ENTERTAINMENT & KRITZELKRATZ 3000 ● WWW.FARWEST.DE

WESTERN HANGULATÚ 3D-KÉPZŐDMÉNY TYCOON-UTÁNÉRZÉSSEL? EZ IGEN, ISMÉT EGY "KORSZAKALKOTÓ" ÖTLET...

Van egy földrész, amely hosszú évezredekig, sőt, évmilliókig – jámbor lakosainak köszönhetően – a maga csendes magányában szunyókált, aztán pár évtized leforgása alatt változások tömegeit kellett átélnie, eltűrnie, sőt mit több, elszenvednie! Bizony, az Ígéret Földjéről beszélek, amit a felvilágosult, magukat haladó szellemiségűnek titulált európaiak a minden borzalmas tettre kitűnő érvként szolgáló aranyláz szótól hajtva falánk sáskahad módjára gyalultak le. Ahol a szerencsétlen – tárgyi tévedéssel elkeresztelt – őslakosokkal való torzsalkodások mindennaposak voltak. Ahol inkább a fegyver volt a(z utolsó) szó, mint a szó fegyver. Ahol az óvatlan tolvajt karácsonyfadíszként lógatták fel az első fára… S ahol olyan higiéniai állapotok uralkodtak, ahol a fegyvertisztogatás komoly művelete mindenkor nagyobb előnyt élvezett a mosdás nemes taktusánál…

Fordulatos szappanoperákon nevelkedettek gondolom, azonnal kitalálták, hogy a Far West a Vadnyugat csodás miliőjében fog játszódni, bár menedzselgetős játék lévén főként nem az indiánok elkeseredett harcának minél előbbi elfojtásának, hanem a marhatenyésztés dicső tettének óhajt méltó emléket állítani. Ráadásul olyannyira a fő csapásirányra ez a programnak, hogy – az alapvető axiómákat meghazudtolva – még kerettörténete nincs, jóllehet, ebben a rövidéletű világban nincs is értelme.
A játékot úgy kezdjük, ahogy be is fogjuk fejezni: egy ranch – a szó átvitt és igazi értelmében – te(l)jhatalmú uraként. Dirigálnivaló „egységeink" értelemszerűen egyszerű marhák lesznek, és bizony majd marhák lesznek úgy viselkedni a birtokunkon, ahogy azt mi szeretnénk: az elkorhadt, illetve megrongált kerítéscsökevényeket jószerivel mindig megtalálják, s következetesen gázolnak át rajta az új élet reményében. Kóros elkóborolásban szenvedő jószágainkat érdemes lesz tehát kisebbfajta őrséggel ellátni, s mivel megbízható cowboy-okat minden városban találni, csak egyéni ízlésünk – és pénztárcánk – függvénye, hogy mennyire elszánt tehénpásztorokkal gondoskodunk javaink védelméről. Merthogy a címadó környezet nem éppen a béke és a szeretet szent forrásaként ismert, a szomszédos földbirtokosok minden adandó alkalmat megragadnak, hogy – akár az éj leple alatt – magukévá tegyék barmainkat, s ugyan a seriff személyében már akkortájt is létezett hatóság, ha a kellően ügyes tolvaj idejekorán túladott „portékáján" (mondjuk egy másik városban), tölthetjük ám ki szorgalmasan a feljelentési, illetve kártérítési íveket…
Ezt megelőzendő ajánlatos nekünk kisebb kommandós csapatokkal meglepnünk „szeretett" szomszédainkat, ám ezt is csak óvatosan, mivel a konkurens földbirtokosok jószágaikat fegyveres erőkkel védelmezik, így csak veszélyes tűzharcok árán fújhatjuk meg leendő barmainkat. Ráadásul a csatában elhullott embereinket sem hagyhatjuk a tett helyszínén, hiszen a seriff másnap megcáfolhatatlan bizonyíték révén letartóztathat (majd felkötthethet) – és sajnos a dögkeselyűk evolúciója sem érte még el a piranhákét, legalábbis a húscafatok villámgyors tempóban történő pusztításának szintjén… Mint már mondottam volt, a Far West menedzselgetős játék, s bizony ahhoz, hogy „egységeink" azt tegyék, amit szeretnénk, szabadidejükben is gondoskodni illenék róluk. E téren teheneink az egyszerű esetek, „ők" csak friss patakvizet, zsenge fűvel teli legelőt igényelnek, terelőink azonban egy kicsivel komplikáltabb esetek. Cowboy-aink ugyanis különböző tulajdonságokkal, eltérő habitussal, s ami a fő, önálló személyiséggel (vagyis tengernyi problémával) vannak felruházva: míg az egyik csupán a havi ki nem fizetett törlesztőrészletével okoz konfrontációt a bank felé, addig a másik részegességével okoz – nekünk is – fejfájást, a szalonban lepedőmutatványokra éhes deviáns (? :)) egyénekről nem is beszélve…
A szeptember vége felé megjelenő Far West képi világa korunk „3D nélkül fabatkát se ér!" szent passzusa nyomán poligonban gazdag megvalósítást ígér, bár részletességben igencsak elmarad leendő kortársai (pl. Republic, Warcraft 3) látványorgiájától. Mindezen hiányosságokért azonban bőven kárpótolhat minket az egyedi környezet, a szabadság jóleső érzését adó játékmenet és persze a felülmúlhatatlan western hangulat…

Puma

KRITZELKRATZ 3000

A cég tulajdonképpen a számítógépes játékfejlesztés örök másodhegedűse (méghozzá tudatosan!), hiszen fennállásának 6 éve alatt ugyan számos nagy pénzkoncentrátummal (pl. Infogrames, Egmont Interactive, Softgold, Neon Studios, Sunflowers, Data Becker, sőt még a kissé más hőrokat pengető Tchibo és Eduscho is partnere volt egy-két projekt kedvéért) került közelebbi kapcsolatba, mégis, egy-egy program fejlesztésének oratóriumából mindunt csupán kis szonettek megalkotását vállalta el. Ez már csak azért is furcsa, mivel a Kritzelkratz 3000-nek a „kis csipogó" platformokon eléggé nagy az önbizalma, Game Boy Color-ra, illetve Game Boy Advance-re például elismert fejlesztőként ontja magából a könnyed kis „etűdöket".

AGE OF WONDERS 2

Trainer

▸ TAKE 2 ● TRIUMPH STUDIOS ● AOW2.GODGAMES.COM ◂

ÚJABB VILÁG VÁRJA, HOGY RENDET TEGYÜNK RAJTA. VARÁZSLÓK, KALANDRA FEL, ELŐ A KÖPÖNYEGGEL ÉS A VARÁZSPÁLCÁVAL!

Ebben az évben a fantasy stratégia rajongói igencsak el lettek kényeztetve. Júniusig már két nagy nevű program folytatása is megjelent, nevezetesen a Heroes of Might and Magic 4. és a Disciples 2. része. Mindkettő remekül kivitelezett és élvezetes program, s ha az ember játszik velük, nehezen tudja elképzelni, hogy ebben a stílusban mit is lehetne még jobbá tenni. Ezzel a gondolattal kezdtem neki az Age of Wonders folytatásának tesztelésébe. A program neve picit megtévesztő lehet, hiszen az Age of Empires sorozat hírneve jóval nagyobb, és aki kicsit kevésbé tájékozott a játékpiacon (például nem olvassa rendszeresen a PC.GAMES-t ☺), az esetleg a Microsoft üdvöskéje folytatásának is betudhatja az AOW-t. Ennek a játéknak azonban semmi köze sincs a fent említett sorozathoz, hacsak az nem, hogy mind a kettő stratégia. Ellenben annál több köze van egy "ősrégi" stratégiai programhoz, amely a Master of Magic nevet kapta. Az annakidején forradalmi újdonságokat hozó programhoz kísértetiesen hasonlító AOW számtalan dolgot örökölt az elődjétől, és ennek köszönhetően játék közben többször is visszatérték a régi szép emlékek. Hiába, akkoriban nem voltunk úgy ellátva jó játékokkal, mint manapság, így volt idő rá, hogy hónapokon keresztül nyomuljunk egy-egy programmal!

Az általános szöveg után vegyük elő nagyítónkat, és kezdjünk bele az AOW vizsgálatába. Nézzük mindjárt a legszembetűnőbbet, a grafikát. Az előző rész kissé sötét és fakó színösszeállítása helyett egy csilli-villi felületen legeltethetjük a szemünket. A játék tetszőlegesen nagyítható 2D-s megjelenítést alkalmaz, ahol a képernyő jelentős részét a világtérkép foglalja el. Összehasonlítva a többi programmal, talán nem annyira szép, mint azok, de mindezek mellett szerintem bőven megfelel a stílus kedvelői számára, pláne ha figyelembe vesszük, hogy a varázslatok megjelenése egészen nagyszerű. A zene és a hang szintén a helyén van, és számomra elég változatos volt ahhoz, hogy – beidegződésem szerint – ne kapcsoljam ki azonnal az aláfestő muzsikát. A kezelés egyszerű, bár vannak egyes helyek (például csapataink felosztásánál), ahol ezt még könnyebbé és magától értetődővé tehették volna. Ezektől az apróságoktól eltekintve a programot jól megcsinálták, úgyhogy napjaink követelményeinek megfelelő játékról van szó.

A játékmenet szempontjából egy körökre osztott fantasy játékkal állunk szemben, amelyben a küldetések során egy varázslót alakítunk. Célunk – minő meglepő – a konkurens mágusok legyőzése, és saját hatalmunk növelése. A játékban 12 fajt – (Goblin, Ember, Elf, Sötét Elf, Halfling, Törpe, Ork, Élőholt, Archon, Tigran, Frostling, Draconian) – vezetve törekedhetünk céljaink elérésére. A fajok nemcsak grafikában, hanem a rendelkezésükre álló katonai egységeket tekintve is különböznek, melyekből több mint 100 félével találkozhatunk. Az eltérés nemcsak a statisztikai értékeiben (életerő, támadó és védőerő, mozgáspont) mutatkozik meg, hanem a rendelkezésre álló speciális képességekben is. Az Orkok Warlordja például harc közben egyidejűleg az összes körülötte álló ellen-

felet tudja támadni, míg az Elfeknél harcoló Vasszűz (Iron Maiden) amellett, hogy bónuszokkal rendelkezik a sötétség lényeivel szemben, még teleportálni is tud a csatában, ami városromnál különösen hasznos tulajdonság. A sokféle speciális egység mellett léteznek még mindenki számára elérhető eszközök is, mint például a katapultok, szállítóhajók vagy a városok és utak építésére használható Pioneer-ek. Természetesen a készítők igyekeztek figyelembe venni a játékegyensúlyt, így óriási erőkülönbségeket nem kell keresnünk, ráadásul, ha sikerül elfoglalni egy másik faj által lakott várost, akkor onnantól kezdve a hozzájuk tartozó harcosok is a rendelkezésünkre állnak. Sőt, akár más népek által alapított városainkba is betelepíthetjük őket, szép lassan átalakítva a népességet. Ennek során persze figyelembe kell venni, hogy egyrészt a különféle fajok egymáshoz való viszonya a jellemük (jó vagy gonosz) miatt nem mindig barátságos, illetve egy-egy ilyen betelepítés a kirúgott faj képviselőinek szemében rossz pontot jelent (végül is, nekünk se lenne túl szimpatikus egy olyan uralkodó, aki kilakoltatásunk után esküdt ellenségünknek adja lakhelyünket. Még ha varázsló is az illető…).

Ha már városoknál tartunk, ezek elfoglalása és védelme az egyik legfontosabb feladat a küldetések során. Amellett, hogy itt képezzük ki hadseregünket, pénzünk és a varázslatokra fordítható energia jelentős része is a bennük építhető épületekből származik. A térképen egyébként még találhatóak bányák, varázserőt biztosító csomópontok (Power Node), illetve különféle barlangok és katakombák is, amelyekben az ott lévő független szörnyeket legyőzve a hőseink által használható varázstárgyakat és fegyvereket találhatunk. Egyes helyeken különféle küldeteséket kaphatunk (például egy Földszellem megbíz egy Water Node elpusztításával, vagy a Rend Istene felkér egy fosztogató banda megregulázására), melynek sikeres teljesítése esetén jutalmat, ellenkező esetben a megbízó rosszallását kapjuk.

IZELÍTŐ A JÁTÉKBAN TALÁLHATÓ VARÁZSLATOKRÓL

Mivel a játék főszereplőjeként egy varázslót alakítunk, természetes, hogy nagy hangsúlyt kap a kalandozások során a mágia alkalmazása. Néhány példán keresztül jól látható, mennyire széles a varázslatok skálája. Gyakori, hogy a varázslatoknak több hatása is van, illetve több varázslatot kombinálva még nagyobb eredményt érhetünk el. A varázslatok elmondási ideje a Casting Specialist képességek kifejlesztésével csökkenthető, ráadásul ugyanez a tulajdonság a körönként illetve a csatában felhasználható mana mennyiségére is jótékony hatással van.

Geyser
Alacsony szintű víz alapú harci varázslat. A megjelölt célpontot egy gejzír a magasba repíti, aki alóhulva szépen seb zódik. Mivel olcsó, csatában többet elmondhatunk már a korai küldetésekben is, és az ellenséges varázslók ellen is jó hatásfokkal működik.

Forge Blast
Városok ellen használható stratégiai varázslat. Tulajdonképpen a szabotázs fantasy megfelelője. A város termelési épületei felrobbannak, s amellett, hogy a termelés lelassul, még az ott tartózkodó katonák is sérülnek.

Sacred Wrath
Gonosz fajok ellen alkalmazandó. Szent robbanás sebzi a harcban lévő összes gonosz jellemű egységet, legyen az ellenséges vagy saját. A varázslat ereje miatt ráadásul még szédülés is elfogja a szentségtelen lényeket, ami miatt harcértékeik is csökkennek.

Sphere Mastery
Minden szférának megvan a maga Mastery varázslata. Ezt sikeresen elmondva a pálya összes Node-ja fennhatóságunk alá kerül, és amíg fenntartjuk a varázslatot, mágikus hatókörünk e csomópontok köré is kiterjed. Más varázslatokkal kombinálva lehet igazán kihasználni a lehetőségeit.

Phoenix
Kellemes tulajdonságokkal megáldott megidézhető lény. Horribilis árát és fenntartási költségeit a jó támadó- és védőérték és magas életerő mellett az is indokolja, hogy tűzokádó képességei is vannak. Ha pedig véletlenül elpusztulna, 3 kör múlva ismét feltámad poraiból, igaz minimális életerővel, ám gyakorlatilag korlátlan alkalommal (a Resurgence varázslattal más lények is felruházhatók ezzel a képességgel, igaz, csak 1 feltámadás erejéig). Ez kétségtelenül hasznos, ha mellettünk van, ellenben idegesítő, ha az ellenfél rendelkezik egy ilyen lénnyel.

Power Leak
Ismét egy globális varázslat, ami elszipkázza az ellenséges varázslók manabevételét. Bár az ára első ránézésre egy kicsit húzós...

Cosmic Spray
Harc közben alkalmazható, abszolút kiszámíthatatlan varázslat. Területre hat, és érdekessége, hogy egyszerre több, véletlenszerű szférából származó energiával pusztít. A sebzés mellett a szférára jellemző mellékhatás is jelentkezik az eltalált ellenfélen, például a jég következtében fagyás, míg a villámcsapás eredményeképpen kábulat lesz úrrá az áldozaton.

Darklands
Amellett, hogy lepusztítja a táj kinézetét a halált kedvelő varázslók szemének kedves módon, a környéken lévő jó jellemű lények morálját is alaposan lecsökkenti. Nekromanták számára kötelező darab :) !

A játéktér egyébként két részre oszlik, egy felszíni és egy föld alatti szintre (a' la Master of Magic). Ezek között barlangi átjárókon lehet közlekedni, és ez a megoldás újfajta taktikai lehetőségeket nyit, hiszen ha őrizetlenül hagyunk egy ilyen átjárót a hátországunkban, akkor nem szabad meglepődnünk azon, ha nemsokára egy erős ellenséges csapat dúlja fel országunkat. Ugyanígy, nekünk se muszáj a jól védett frontvonalon keresztül elvergődni az ellenfelünk fővárosáig, ha találunk egy hátsó ajtót. Az egyjátékos kampány 2. küldetésében például egy ilyen átjárón keresztül jóval könnyebben eljuthatunk az ellenséges varázslóig, mint a jól védett városain át.

Katonáink mellett természetesen hősökre is szükségünk lesz. Bár csapataink nélkülük is irányíthatóak, egy jól felfejlesztett kalandor hatalmas ütőerőt képvisel, arról nem is beszélve, hogy a varázstárgyakat is csak ők használhatják. A hősök többféleképpen is csatlakozhatnak hozzánk. Előfordul, hogy a térképen csatangolva találkozunk egy semleges utazóval, aki hírnevünktől és céljainktól függően ingyen vagy némi aranyért csatlakozik hozzánk. Az is megtörténhet, hogy a semmiből egyik városukban jelentkezik szolgálatra egy harcos. Jó varázslóhoz méltóan azonban a mágia segítségével is megidézhetünk egy csatlóst, hogy erősítse csapatainkat. A harcok során minden katonánk tapasztalati pontokat, és – szintlépés után – bónuszokat kap, mely hőseink esetében még választható extra képességeket is jelent. Csapataink egyébként maximum nyolc harcosból állhatnak. Egy taktikai csatában azonban egyszerre ennél több lény is szerepelhet, mivel a harc színhelye körül álló összes egységünk automatikusan bekapcsolódik az ütközetbe. Kis gyakorlással elérhetjük, hogy az ellenfél egymás mellett álló seregeit részenként támadjuk, miközben mi az összes rendelkezésre álló erőnket használjuk. A harcot egyébként – ha lusták vagyunk, vagy egyértelmű fölényünk van – rábízhatjuk a gépre is, ami viszonylag elfogadható eredményeket produkál.

Mivel a játékban egy varázslót alakítunk, ezért a varázslathasználat is jelentős szerepet játszik. A 7 szférába csoportosított varázslatok mellett (Levegő, Víz, Föld, Tűz, Élet, Halál és Kozmosz) egy rakás képzettség megismerésére is használnunk kell a kutatásra fordított mannát. A varázslatok a szférákon túlmenően 3 nagy csoportba oszthatóak: a Globális varázslatok (város és térkép manipulálás, lények megidézése) csak a főtérképen használhatóak, míg a harci varázslatok értelemszerűen csaták közben hasznosak. Végül az egységeinket erősítő mágia csatában és a nagytérképen is hatásosak. Bizonyos varázslatok elmondása több körig is eltarthat, és vannak olyanok is, amelyek fenntartása folyamatosan varázserőt von el tartalékainkból. Fontos megjegyezni, hogy fővarázslónk csak a térképen megjelölt határon belülre tud mágiát alkalmazni. Ez a terület alapesetben varázslónk és hőseink körül található, ám jelentősen megnövekszik, ha egy olyan városban maradunk, ahol van mágustorony. Így főszereplőnknek a távolból is van lehetősége beleszólni a csaták menetébe. Ez a szabály sokszor dilemma elé állíthat minket: bóklásszunk-e varázslónkkal egy csapatban, vagy maradjunk inkább a tornyunkban, és onnan felügyeljük birodalmunkat? A jó megoldás valahol a két stratégia kombinációjában van. Egyébként a varázslók a taktikai harcban halhatatlanok, ha elfogy az életerejük, úgy a következő körben feltámadnak a tornyuk közelében (ha van még birtokukban ilyen, ha nincs, akkor ezzel a játék számukra véget is ér).

Az ellenfelek mesterséges intelligenciája vegyes összképet mutat. Taktikai harcban az AI egészen jól szerepel, összpontosítja a támadásait a veszélyesebb ellenfelekre, és igyekszik minél nagyobb kárt okozni. A térképen azonban sokszor találkoztam fura viselkedéssel. Például, a gép néha figyelmen kívül hagyta és nem foglalta el a védtelen városokat, és arra is volt példa, hogy a fővárosának ostromakor az első csata után a túlerőben lévő seregeivel elment és magára hagyta a varázslóját, akit ezután már gyerekjáték volt legyőzni. Remélhetőleg egy patch majd kijavítja ezeket a hibákat.

Így a cikk végén így összegezném a benyomásaimat: aki megrögzött HOMM vagy Disciples rajongó, annak az AOW 2 sok újdonságot nem jelenthet, és valószínűleg hamar megunja a játékot, hacsak nem hasonlít korunk tipikus hölgy tévénézőjéhez, aki a huszadik brazil sorozatot is örömmel és izgalommal követi annak ellenére, hogy a történet ugyanaz, csak a szereplők neve más. Ellenben, ha valaki most ismerkedik ezzel a stílussal, akkor mindenképpen szánjon időt erre a játékra, mivel az AOW nagyon jó stratégiai programot, még ha egetverő újdonságokat a veteránok számára nem is tartalmaz. Ex Master of Magic fanoknak pedig kötelező darab!

Szabfer

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: P2 300 MHz, 64MB RAM, 500MB HDD, DirectX 8 komp 4MB videokártya, Windows 95 **JAVASLAT:** legalább 600MHz processzor és 128 MB RAM. De inkább több…

Igényes kivitelezés
Könnyen kezelhető
Master of Magic feldolgozás

Minimális újítások
Nagyításkor a grafika csúnya

88%

HÁROM A MAGYAR IGAZSÁG

Az a szerencsés helyzet állt elő, hogy egyszerre vehettük kézbe három sikeres játék magyar verzióját, így összehasonlíthattuk őket azt vizsgálva, mennyire sikerült őket hazánk gyönyörű, de nehéz nyelvére átültetni. Az összkép – kisebb-nagyobb hibákat leszámítva – igen kedvező.

Márciusi számunkban olvashattatok egy nagyobb lélegzetű anyagot a honosításokról, vagyis a játékok magyar nyelvre adaptálásáról. Akkor azt írtuk, hogy a régebbi próbálkozások, majd a kissé csendesebb időszak után most végre elindulni látszik valami. A kiadók úgy tűnik, egyre inkább fel- és elismerik a kelet-európai piacot, amelyben bizonyára szerepet játszanak a régió egyre nagyobb sikereket elérő fejlesztőcégei. És épp ez utóbbiak teszik lehetővé a valóban színvonalas munkát, hiszen náluk már rendelkezésre áll az a technikai- és emberanyag, amely ilyen nagy volumenű munkákhoz szükséges. Erre legjobb példa a honosítások terén élen járó Dynamic Systems és a Digital Reality közös munkálkodása, amely olyan sikeres magyarításokat eredményezett, mint A nagy balhé!, a The Nations, vagy a fenti számunkban is bemutatott WW3: Black Gold. A gyümölcsöző, és igen pozitív visszhangot kiváltó együttműködés két újszülöttét, az Etherlords és a Heroes IV. magyar verzióját kaptuk meg kipróbálásra, utóbbit még a gyárból, így elsőként mi vehettük górcső alá ezt a sokak által várt művet. Hogy körképünk teljes legyen, mellé raktuk még az Automex gondozásában megjelent Capitalism II, pontosabban, mivel a címét is lefordították, a Kapitalizmus II korongját is.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Először kezdjük azzal a sort, amelyet talán a legnagyobb várakozás és érdeklődés kísér: a New World Computing immáron klasszikus sorozatának áprilisban megjelent legújabb tagjával, a Heroes of Might and Magic IV magyar verziójával!

A játékot magát gondolom már nem kell bemutatnom, hiszen részletes leírás jelent meg róla áprilisi számunkban. Ott az értékelésnél, a „mi nem tetszett" részhez azt írtam: „Összetettsége és szabályrendszere miatt kezdők talán megijednek tőle, de majd a magyar verzióval ők is megkezdhetik az ismerkedést a műfajjal…". Nos ez így is van, de a képhez hozzátartozik, hogy ezen játékosok az ismerkedést a kitűnően lefordított, szemre is tetszetős kézikönyv végigolvasásával kezdjék, hiszen a gyakorlópálya csak felületes ismeretséget ad a játékról!

A Heroes 4 esetében az írott anyag lefordítása jelentette a nagyobb munkát, hiszen félelmetes mennyiségű szöveg kerül a képernyőre. Nos, hogy rögtön a közepébe ugorjak, érdekes felfedezést tettem: valahogy sokkal jobban élvezem ezt a verziót, mint az eredetit, noha beszélem Shakespeare Vilmos nyelvét, és értettem az angol verzió minden betűjét. Ennek oka valószínűleg az, hogy épp a nagy menynyiségű olvasnivaló miatt egy idő után már csak felületesen futottam át a szöveget, hogy a lényeget megértsem. Abban a pillanatban, hogy anyanyelvemen szólt hozzá a játék, kissé jobban odafigyelve rá, megértettem és megéreztem a szöveget, amely nagyon jól adja vissza a játék hangulatát. Az első feliratokat bevallom, kissé „gyerekesnek" tartottam, ám ez hamar elmúlt, és ráhangolódva egy idő után már alig vártam a sztori következő fejezetét. Ezért mindenképp dicséret illeti a fordítókat, akiknek sikerült valóban értékes munkát végezniük. Hadd idézzek be egy példát, szemléltetésül:
„A méregivadékok már vártak ránk. A hely külsejéből ítélve valamilyen szertartásra készülhettek – talán épp arra, melynek során elpusztították volna az Élet Keresztjét. Tudtam, honnan származik az üstben fortyogó, sötét folyadék. Láttam a testeket. Lysander is látta. Azonnali támadást rendelt el."
Egy ilyen ráhangolás után a csatát egész másként éli meg az ember, szinte személyes ügyeként felfogva. És bár az angol szöveg is hasonló, mégis megvan az anyanyelvnek ez a közvetlen, azonnal „célba érő" hatása.

Ha már az angol és a magyar nyelvnél tartunk, essék szó a honosítók réméről, a két nyelv közti nyelvtani különbségek kezeléséről, ami igen nehézzé teszi az ilyen munkát. Álljon itt egy újabb példa a játékból: „Lassan mindkét kezeddel megérinted az Oltárt. A bőrödön átáramló energia beburkol téged. Érzed a (az) Rend Mágia meghittségét, a varázslatos hely adta tudást, megtanulod a (az) Jégcsapás varázslatot." Itt arról van szó, hogy az angolban egyetlen határozott névelő van, szép nyelvünkben viszont kettő. Mivel jó pár oltár van a játékban, ahol többféle mágiaiskola különféle varázslatát tanulhatjuk meg, a fejlesztők természetesen nem gyártották le az összeshez egyenként a szövegeket, hanem elkészítettek egy sablont, amelybe csak az iskola és a mágia nevét kell behelyettesíteni. Az ő nyelvükön ez egyszerű a fent leírtak miatt – nálunk csak így lehet megoldani, ami persze kissé

után néz ki, de ez az, amiről nem a fordítást készítők tehetnek.

A tárgyszerűség jegyében meg kell jegyezni, hogy sajnos becsúszott pár hiba is, ami azért érdekes (és szomorú), mert hiszen a kész anyag több szűrőn is átmegy, sokan olvassák végig, mielőtt a helyére kerülne. Hadd idézzek pár példát erre is. Az első városunk épületlistáján találhatjuk, a Mágia Intézet 3. szintjénél: „(…) A belátogató hős varázspontjainak 65%-át visszatölti, és ha az éjszakát is a városban van…". Az oktatópálya két üzenete is kezdődik így: „Ellőtted egy fatelep" és „Ellőtted egy Kapu". Ez utóbbiak talán a legsúlyosabb hibák, hiszen nem túl szerencsés, ha csemeténk ilyeneket olvas és jegyez meg… Erre azért a jövőben jobban oda kell figyelni, bár mondom, hatalmas mennyiségű szövegről van szó, és ezt figyelembe véve a munka rekordidő alatt készült el, de ilyeneknek nem lenne szabad bennmaradnia! Néha felbukkannak egyébként olyan feliratok, amelyek tükörfordításra utalnak, mint a menüben a küldeteséknél a „Forrás könyvtár", „Térkép Fajták", „Fő menü", amelyek magyarul „forráskönyvtár", „térképfajták", „főmenü" néven szerencsésebbek lettek volna. Kissé sutának éreztem a szintén erre utaló „Vesztési Feltételek" és „Győzelmi Feltételek" fordítást is, főleg az előbbit, hiszen ennek egyféle kötelező kicsengése van.

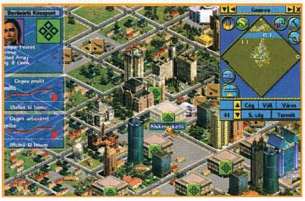
Ezeket leszámítva azonban nagyszerű munkával van dolgunk. A játék minden szava magyar, a menütől a térképneveken és leírásokon át a játék összes szövegéig. Jól sikerültek a varázslatok és lények fordításai is, látszik, hogy hozzáértők készítették. Erre jó példa Félszerzet, vagy a „Fire Elemental", ami Tűz Elementál néven szerepel, mivel ilyen szó, hogy „elementál" a magyarban nincs (a pontos fordítás például Tűzelem lehetne), de az RPG-zsargonban bizony szerepel, égen-földön mindenki így hívja ezt, legyen szó akár hagyományos kártyás, akár számítógépes kivitelről… A varázskönyvben szereplő leírások, ismertetők különösen tetszettek, rendkívül ügyesek és hatásosak.

A nem túl sok élőhang jól kivitelezett, bár a narrátor szövegértelmezésével és hangsúlyozásával voltak néha gondjaim, de ezt csak a kukacoskodó felem mondatja velem, egészében jó és hangulatos, de ezt megszokhattuk a Dynamic Systems honosított játékaiban. A felvételek profi hangstúdióban készülnek, nagy odafigyeléssel, és ez látszik is, tovább növelve az egész anyag értékét.

Összességében azt kell mondanom, hogy a magyar nyelvű Heroes 4 megérte a várakozást, és kötelező vétel mindazoknak, akik szeretik a körökre osztott, fantasy témájú stratégiai játékokat, vagy most ismerkednek vele. A játék nagyon jó, a magyar verzió pedig hozzáteszi azt a pluszt, ami miatt bátran ajánlhatjuk kezdőknek és haladóknak egyaránt. A műfaj és a játék hazai népszerűsítésében ezzel a munkájával a Dynamic Systems úgy érzem, nagyon sokat tett, a minimum, amit mi, játékosok tehetünk a további hasonló munkákért az, ha megvesszük a terméket.

ETHERLORDS

A Dynamic Systems és a Digital Reality másik közös gyermeke, az orosz Nival Interactive múlt év végén megjelent gyönyörű játéka, az Etherlords magyar verziója épp olyan egységes, profi munka, mint a Heroes IV. A játék szintén körökre osztott stratégia, bár van benne RPG is jó adaggal, ahogy arról részletesen írtunk 2001/02 és 2002/01-es számainkban.
Ha azt írtam a Heroes 4-re, hogy bonyolult, és e végből nagyon is helyénvaló a honosítás, akkor ez kétszeresen is igaz az Etherlords-ra. Bevallom, anno eléggé kapkodtam a fejem a játékban, angol tudás ide vagy oda, hogy felfogjam a mindenféle rúnák, étercsatornák és boszorkányságok szövedékét. Nos, a magyar változat minden ilyesmit elosztat, kezdve a már megszokott ízléses kézikönyvvel, az egységes és különösebb hibák nélküli szövegfordításon át a kiváló színészek (Náray Erika, Rosta Sándor és Vass Gábor) nagyszerű munkájáig, és a nyitómozi tökéletes honosításáig, amelyet a Dynamic Systems kérésére maga a Nival renderelt újra, a megkapott magyar szöveggel.
Hibaként talán az engem mindig zavaró angolos írásmódot, azaz a „minden szó első betűje nagy" szabályt emelném ki, véleményem szerint nyugodtan átállhatnának a magyaros módira, de ezt már említettem a másik két játéknál is.
Ezeket és a kisebb hibákat leszámítva színvonalában és kivitelezésében etalonnak tekinthető a munka, amelyet mindazoknak, akik valamelyest is vonzódnak az ilyen taktikai-stratégiai-szerepjáték irányzathoz, vagy egyszerűen csak egy jót akarnak játszani a haverokkal (mert a nagy elmények a multiplayer módban várnak ránk!) bátran ajánlok megvásárlásra.



CAPAITALISM II (KAPITALIZMUS II)

Trevor Chan Capitalism sorozatának legújabb, 2-es számot viselő tagjának magyar verziója az Automex gondozásában jelent meg. A játékot márciusi számunkban mutattunk be részletesen, most csak annyit róla, hogy egy elég komoly kapitalistaképző menedzserjátékról van szó, ahol akár vállalkozóként, akár nagytőkésként egyetlen célunk van: egy virágzó cég felállítása, és minél magasabb profit kinyerése, hogy mi legyünk a legnagyobb, leggazdagabb, legzsírosabb kapitalisták, akiket e sárgolyó a hátán hurcol. A játék komolyságára mi sem jellemzőbb, minthogy az 1995-ben megjelent első részt menedzserképző iskolákban is felhasználták oktatási segédanyagként! A gazdasági szimuláció az új részben is igen kiforrott, ez persze azt is jelenti, hogy a játékosnak mindenféle táblázatokat, kimutatásokat, statisztikákat, grafikonokat, jelentéseket, tőzsdei híreket kell bújnia, közben odafigyelve a képernyő alján megjelenő információkra is, amely a gazdaságot befolyásoló tényezőktől ellenfeleink lépéseiig mindenről tájékoztat. Gondolom, a fentiek után nem kell különösebben indokolnom a magyar verzió jogosságát, okos döntés volt az Automex részéről elvégezni a honosítást.

A játékhoz kapott, jól használható kézikönyv itt is részletes információkat kínál, bár a már többször ostorozott vesszőparipám, az angolos írásmód itt is megjelenik – amelynek hatása alól úgy tűnik egyetlen fordító sem képes kibújni –, a másik két játékra is jellemző kettősséggel együtt („Termék Besorolási Csík", „A termék besorolási csík…" – ez ráadásul helytelen is, helyesen termékbesorolási csík lenne).

Sajnos magában a játékban jóval több hibát fedeztem fel, mint a két DS/DR munkában. Kezdjük azzal, amiről a magyar verzió készítői legkevésbé tehetnek, és ez a már a Heroes 4-nél emlegetett nyelvtani különbség a két nyelv között. Ez esetben a ragozásról van szó – az angolban a ragok a főnév előtt, a magyarban hozzáírva, annak hangalakjához hasonulva jelennek meg. Az eredeti játékban, ha nyitottam egy gyárat, akkor a „Kredenc Corp. Opens Factory in Pittsburgh" felirat jelent meg, vagyis „Kredenc Vállalat gyárat nyitott Pittsburgh-ben". Ez a játék szöveganyagában az „[kicsoda] [mit csinált] [mivel] in [hol]" sablonnal jelenik meg, ide kerülnek behelyettesítésre a megfelelő szavak. Nos, sajnos a fordítók ezt képtelenek voltak lekezelni, így a mi verziónkban a „Kredenc Corp. Megnyitás Gyár ban Pittsburgh" mondat tolakszik szemünk elé, rögtön ez alatt pedig az „Arany Rossz Talajviszonyok a közelbenPittsburgh" hír olvasható. Mivel nem tudom, mennyi lehetősége volt a honosító csapatnak, fölösleges lenne okoskodni vagy tanácsokat osztogatni, mindenesetre ez a megoldás igen csúnya látványt nyújt, de sajna ez a veszélyben benne rejlik a hasonló munkákban. (Talán a ragot nem kellett volna lefordítani és benne hagyni, egy kötőjel helyette jobb lett volna, például egy „Kredenc Corp. Megnyitás: Gyár – Pittsburgh" formában valamivel emészthetőbb lett volna a dolog.)

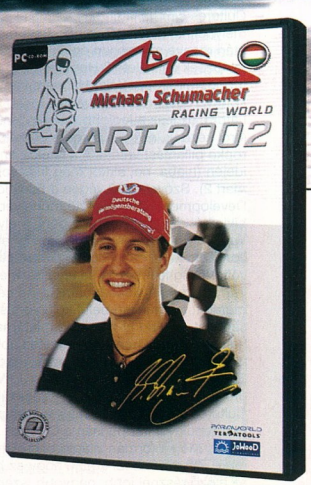
A Heroes 4 esetében és két bekezdéssel fentebb is említettem a tükörfordításra emlékeztető megoldásokat (ilyenekkel az Etherlords-ban is találkozhattunk), pl.:„Mini Térkép", „Város Választó nyíl", „Növény Termesztés", stb., ezekre oda kell figyelni, ne vegyük át, és főleg ne honosítsuk meg az idegenes, angolszász megoldásokat!

Természetesen nem akarom, hogy hibafelsorolásból álljon a bemutató, találunk a mérleg másik serpenyőjében is sok mindent. Első nekifutásra furcsa volt a kissé hivatalos magázódás, hiszen megszoktuk már a játékokban az általános tegeződést (tegyük hozzá: jórészt ez is angolszász behatás eredménye), de egy idő után meg lehet szokni, és el is kell fogadni, hiszen lehet, hogy a „mezei" játékoson túl ezen program elé öltöny-nyakkendős managerek ülnek majd…
A jó és részletes oktatópályán sikerült a megfelelő hangulatot megteremteni a magyar fordítással, elég ide idézni az első mondatokat: „A családi vállalkozás, a kisbolt, amit szülei már alig tudnak fenntartani, igencsak szűkölködik mind vásárlóban, mind pedig anyagi forrásokban. Végre itt a lehetőség, hogy megmutassa, mit tanult!" – mert mi lehetne izgalmasabb és szebb feladat, mint öreg szüleink kisvállalkozását átvenni és felvirágoztatni?

Az Automex nehéz feladatot vállalt be ezzel a munkával, hiszen az ilyen stílusú játékoknál a már említett nyelvtani eltérések, és a sok kötött sablon, párbeszédablak és miegyéb miatt jóval nehezebb a fordító dolga. A szándék mindenképp dicséretes és köszönetet érdemel, és bár a kivitelezés nem tökéletes, a Kapitalizmus II. le tudja kötni az ilyen stílusra vevő játékost annyira, hogy a játékélmény miatt ezen hibák felett hajlamos szemet hunyni.

]{*redenc*

Michael Schumacher RACING WORLD KART 2002



A világ legjobb pilótája a legszórakoztatóbb Gokart-szimulátorban!

Keresd a boltokban, vagy rendeld meg az interneten!

JoWooD Productions
www.jowood.com

PARADOX TERATOOLS

MICHAEL SCHUMACHER COLLECTION

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu

CULTURES 2
THE GATES OF ASGARD

JOWOOD ● FUNATICS DEVELOPMENT ● WWW.CULTURES2.DE

MONDD CSAK, NYÁJAS OLVASÓ, EMLÉKSZEL-E MÉG A KEDVES BJARNIRA A FIATAL VIKINGRE? HOGYHOGY KI AZ…? NOS, HAMAROSAN KIDERÜL.

Hát nem elevenedik meg emlékezetedben az a jó másfél éve megjelent játék, melyben derék vikingek népesítették be Vinlandot, az Újvilágot? Hát nem bukkan föl elmédben a Cultures cím hallatán egy kedves kis falu, melynek lakosai egérgombod nyomogatásai után menve szorgosan építik házaikat, élik a telepesek idilli életét? Hogy nem…? Azt se tudod, miről beszélek? Hát nem vagy egy könnyű eset, kedves olvasó.

Látom, az lesz a legjobb, ha mindent az elejéről kezdek, elvégre magam is csak egy röpke pillantást vetettem a játékra annak idején (hiába, no, akkor még friss volt a Red Alert 2). Szóval 2000 végén a Funatics Development játékfejlesztő műhelyének lombikjaiból megszületett egy bébi, melynek apja egy ismeretlen kalandjáték lehetett, de vonásai alapján anyja biztosan a Settlers volt. Viking felfedezők és telepesek életét irányíthattuk e játékban, amely, ha nem is mutatott fel műfaján belül különleges újdonságokat, korrekt kivitelezése miatt meglehetősen pozitív benyomást keltett abban, aki látta.

Eltelt több mint egy év, s most a JoWooD örömmel jelentette be, hogy megszületett a Cultures kistestvérkéje, mely a keresztségben rendkívül frappánsan a Cultures 2 címet kapta. Még jóformán világra sem jött a kicsike, de máris hírül adták, hogy ez bizony az előző résznél jobb, nagyobb, szebb… (Na, persze, már csak így van ez: előbb-utóbb megérjük, hogy merő marketingfogásból egy játék rögtön a második résszel jelenik meg.) A csomagoláson a felirat: isten-szimulátor stratégia, kifejlett kaland-játék-gének kezelve. Nosza, ismerkedjünk meg vele…!

A Cultures 2 főhőse is Bjarni, a fiatal viking, aki kalandos életét épp idilli pásztorsípfaragásra cserélné, ha hirtelen nem támadna neki egy látomása, melyben egy hatalmas sárkánygyíkkal küzd három általa nem ismert harcossal az oldalán. Álma nem hagyja nyugodni, s útra kel, hogy megtudja, mit jelent e látomás. Hamarosan – küldetés módban már az első részből – kiderül, hogy az általa látott kígyó Jörmungand, a Világsárkány, aki nem várta meg a Ragnarököt, a világvégét, ahol a jóslat szerint őt majd olyan jól elpáholják, hogy a világ is szétesik bele, hanem idő előtt felébredt álmából, s mielőtt a nagy istenek, az ászok készek lennének a végső csatára, suttyomban elnyelné az egész világot. Bjarni tehát elindul, hogy álmai által vezérelve bejárja a világot, ahol rábukkanhat a másik három hősre, akikkel aztán Asgard kapui előtt lejátsszák a save-load opciónak köszönhetően biztosan a 2-es versenyző győzelmével záruló Világsárkány kontra Bjarni és társai mérkőzést. Bár az eddig elmondottak inkább kaland-játékot sejtetnének, a játék mégis inkább afféle koloniláló, s még csak nem is harcorientált stratégia. Már az első rész is e műfajok határmezsgyéjén helyezkedett el, a folytatásban a készítők tudatosan tovább erősítették e motívumokat. Mindazt, ami az első részben jó és igényes volt, átörökítették az utódra is: a játékot ilyenformán nagy műgond jellemzi. A karakterek animációja gondosan megmunkált, a technológiai fejlődés jól felépített, a képzettségek rendszere ötletes, s nagyon ügyesen építették be a játékba a mitikus és valós történelmi hátteret is. Az alcím – Asgard kapuja – ugye az előbbire utal, míg a főcím jelzi, hogy a vikingeken kívül más népekkel is találkozhatunk a játékban (ezek egyébként a frank királyság, a Bizánci Birodalom és arab világ lakói lesznek).

Mivel azonban második részről van szó, beszéljünk részletesebben az újdonságokról! A fejlesztők nem a második részeknél gyakran bevált megoldáshoz folyamodtak: nem

AZ ÉPÜLETEK FEJLESZTÉSE

A Cultures első részével ellentétben a folytatásban lehetőségünk nyílik az **épületek átépítésére** (upgrade). Nézzünk egy példát. A favágónak ugyebár nem kell műhely, oda szállítja az anyagot, ahol arra szükség van. Mihelyst azonban elér egy bizonyos tapasztalati szintet, faeszközöket készíthet, ekkor azonban már szükséges egy asztalosműhely. A műhelyben az asztalos addig dolgozik, amíg elegendő tapasztalatot nem szerez, hogy fafegyvereket vagy bútorokat készítsen. Ehhez azonban műhelye kicsi, tehát jöhet az átépítés, amihez azonban már kőtégla is szükséges. Nyomás mozgósítani a kőműveseket, akik elbontják az agyag- és fafalakat, hogy a régi műhely köbül épült nagyobb épületnek adja át a helyét.

az új épületek, új egységek jellemzik elsősorban a folytatást, bár ezekből is akad.
A változtatások kisebb részben a stratégiai tervezésre gyakorolnak hatást, míg nagyobb részük a hibrid műfajból adódó speciális igények kielégítését hivatott szolgálni.
A stratégiát érintő változtatás az épületek továbbfejlesztési, átépítési lehetősége.
Az első részben az új épületeket (például a korábbi egy helyett két vagy több családnak otthont adó házat) a régiek mellé kellett felhúznunk, s ez helyigényes megoldás volt.
Az új részben a fejlesztések az épületek átépítésével zajlanak, így nem csupán helyet spórolunk, de minthogy egy épülettípus több változatban is felbukkanhat (mint azt a mellékelt ábrákon is láthatjátok) szemre is kellemesebb a látvány.
Az újdonságok döntő része a játék kalandelemeinek erősítését szolgálja. Ezek közül a legmarkánsabb változás a felvehető tárgyakban rejlik. A Cultures igazi különlegességének számított már az első rész esetében is, hogy stratégiai játékoknál merőben szokatlan módon településünk minden egyes lakója egyedi karakterisztikákkal rendelkezett. Nincs ez másképpen az új részben sem, ám ezúttal éppen a felvehető tárgyaknak köszönhetően további lehetőségekkel bővül emberkéink egyéni jellemzőkkel való gyarapítása. Ezekre a tárgyakra, mint például ládákra, varázsitalokra eldugott helyeken bukkanhatunk (motiváló erő lehet, hogy bejárjuk a térkép minden zugát), fegyvereket, páncélokat pedig lenyúlhatunk a leküzdött ellenfelektől, vagy útszélen is rájuk akadhatunk. Egyébként a felvett tárgyak megjelennek a figurák animációjában, rajzolatában is, az aprólékos kivitelezés mindenképpen dicséretet érdemel.
A kalandelemek erősítését szolgálja a fő karakterek megjelenése is, akárcsak a játék során kapott kisebb-nagyobb küldetések rendszere, mely újítások a játék sztorivonalát lennének hivatottak támogatni. Szerény véleményem szerint – bár a stratégiába ágyazott kalandos történetet a fejlesztők büszkén emlegetik minden fórumon – a játéknak éppen a kalandelemek a leggyengébb részei. Nem a sztorival van baj – az egyéni ízlés dolga –, inkább úgy fogalmaznék, hogy nem sikerült jól a kaland és a stratégiai elemek ötvözése. A játék ritmusa azt ugyan lehetővé teszi, hogy miközben megszervezzük a falu életét, házakat építünk, a faluban élők foglalkozásait jelöljük ki, összeházasítjuk őket, s még sorolhatnám, ezenközben hősünk egész máshol bőszen fel-alá rohangáljon az egyébként hatalmasra sikerült térképeken, hogy ott különböző feladatokat teljesítsen (mindezt ráadásul egy nagyon jópofa kép a képben opció is elősegíti). A technikai megvalósítás is ügyes tehát, de az alapvető gond a kalandelemek és a stratégia összeházasításának ötlete. Helyenként kifejezetten zavart, hogy főhősömnek olyan bugyuta küldetéseket kell végrehajtania, mint például egy kesergő frank herceg szerelmeslevelét elvinni szíve választottjához, aki két erdővel meg egy szurdokkal odébb epedezett éppen. S ha a feladatot nem teljesítettem, nem juthattam előrébb az ily módon nagyon lineárisra sikeredett játékmenetben… (Persze, nem kötelező a történetet lejátszani, akinek ehhez nincs kedve, elfelejtheti a kampány módot, s játszhat csak a maga kedvtelésére a különböző, kisebb-nagyobb feladatokat adó vagy akár teljesen célmentes, l'art pour l'art játékot biztosító egyjátékos pályákon.)
Nem tartom szerencsésnek a többjátékos mód újítását sem, melyben a játékmenetet feltupírozták a véletlenszerűen kirakott tárgyak megszerzési lehetőségével. Én ugyan emberfiát még nem láttam, aki a Cultures 2-vel (vagy az első résszel) többjátékos módban játszott volna, de tételezzük fel, hogy akadnak ilyen emberek. Kíváncsi vagyok, mit mondanának akkor, amikor látják, hogy az ellenfél sorra húzza föl a bónusz épületeket, csak mert szerencsésebb volt, és előbb talált rá e kincseket rejtő tekercsekre, ládákra.
Véleményem szerint gyengére sikeredett a harcrendszer is. Persze, világos, hogy nem RTS-megszállottaknak készült a játék, de az a megoldás, ahol ráklikkelek az emberkémre, majd az ellenfélre, s végignézem, ahogy püfölik egymást, nem túl lenyűgöző. Még szerencse, hogy a gép viszonylag okosan mozgatja az egységeket (a sajátjait, vagy ha úgy állítjuk be, bizonyos korlátok között a mieinket is), s nem rohamoz túlerővel szemben. Az íjászok esetlenül mozognak, s gyakran addig készülődnek a tüzelési pozíció elfoglalásához, hogy mire lőhetnének, már ki is kell vonnom őket az események sűrűjéből. Gyakran inkább azt a nem túl reális, de igen hatékony megoldást választottam, hogy hősömmel nekirontottam egy épületnek, s ő hat-nyolc kardcsapással leamortizálta azt, amit az íjászok jó két percen át lövöldöztek. (A sebesülésekből a karakterek gyorsan felépülnek, a kockázat és mellékhatás az esetleges elhalálozástól eltekintve minimális.) Ne is vesztegessünk erre több szót, bízzunk benne, hogy majd csi-szolnak a harcrendszeren a harmadik részben.
Mert a játék igenis jó. Megérdemli, hogy legyen majd folytatása is. Minden általam felsorolt problémát bőven feledtet a hallatlan részletgazdagság, az átgondolt és igényes kivitelezés. Ennek a játéknak a szépségei kétségtelenül a részletekben rejlenek. Nagyszerű, hogy minden településünk eltérő tulajdonságokkal rendelkezik, remek a foglalkozások rendszere, jópofa, hogy még a családi életet is mi szabályozzuk (mi adhatjuk parancsba a házasságot, de még a gyermekszülést is), de a dicséretek sorát folytathatnám a diplomáciai lehetőségekkel és a technológiai fejlődés jól kialakított rendszereivel. Röviden: a játék minden részletén átsüt az aprólékos műgond, amellyel a készítők megformálták azt. Mindehhez nagyon szép grafika és hangulatos (sőt, szituációkhoz igazodó, dinamikus) zene társul. Ne zavarjon meg hát senkit a kicsit szigorú értékelés, mert ha túlteszed magad a kalandjáték-elemek stratégiai feladatok közé vegyítésén, olyan játék birtokosa lehetsz, mely hosszú időre remek szórakozást nyújthat.

TZ

ÚJ ÉPÜLETEK ÉS EGYSÉGEK

A Cultures 2 újjáformálta az első rész építési lehetőségeit. Az első rész 37 épülete helyett ezúttal 42 épülettől válogathatunk. Bár úgy tűnhet, kevés az újdonság, az épületek fejleszthetősége új koncepciót hozott, s így az első rész bizonyos épülettípusai eltűntek, hogy az új rész fejlesztett épületei vegyék át helyüket és funkcióikat.

A méhkaptár a mézsör készítéséhez szükséges egyik alapanyaghoz segít hozzá. (Nem, nem a méhek azok…) A sör pedig, mint tudjuk, a vikingek működésének egyik fontos alapanyaga.

A pénzverde nem teljesen új műhely, aranyműves már az első részben is volt. Az itt előállított aranyérméket elsősorban adófizetésnél használhatod (a diplomáciai kapcsolatok menüben).

A druida kunyhójában állíthatod elő a Szent Tűz fenntartásához szükséges olajat. Ez még volt az első részben is, ám a kunyhó fejlesztett változatában már varázsfőzeteket, sőt aranyat is előállíthatsz…!

A katapult az egész játék leghatásosabb harceszköze, bár az irányítása kissé nehézkes. Működéséhez szükséges egy kezelő is.

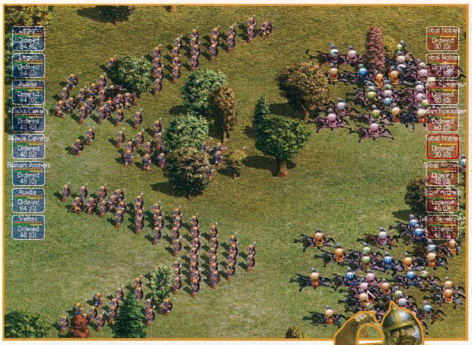
ÉRTÉKELÉS

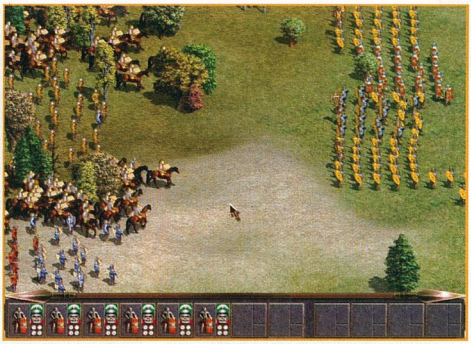
MINIMUM CONFIG: 500 MHz, 64 MB RAM, Win 95 / 98 / ME / 2000 / XP **JAVASLAT:** 128 MB RAM, no meg nem árt egy gyorsabb processzor.

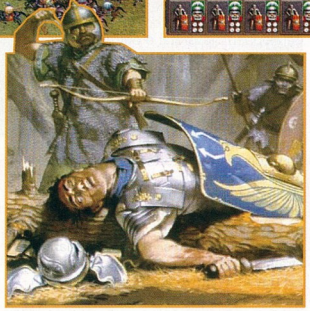
Igényes grafika
Mesebeli hangulat

Zavaros identitás
Gyengécske harcrendszer

88%







LEGION

PARADOX ENTERTAINMENT ● SLITHERINE SOFTWARE ● WWW.SLITHERINE.CO.UK/LEGION/LEGION.HTM

A KÖNNYÍTETT VÁLTOZAT NEM MINDIG JOBB. FŐLEG HA ERŐSEN MEGKÉSETT…, MINT AHOGYAN EZ A LEGION-NAL MEGTÖRTÉNT.

Minden sikeres fejlesztőcég életében eljön egyszer az a pillanat, amikor már olyannyira sok megrendelést kap, hogy pénz vagy erőforrás hiányában nem képes önmaga ellátni teendőit, s egy másik – rendszerint jóval szerényebb „adottságokkal" rendelkező – céget bérel fel jövendő projektjének elkészítéséhez. Ilyen volt a Valve és a Gearbox Software együttműködése a Half-life küldetéslemezeinek, az id Software a Raven-es Quake IV, vagy a LucasArts a szintén hollósarj, a Jedi Knight II kapcsán (bár a LA pont mélyrepülése okán folyamodott e kínos lépés megtételére), s valószínűsíthetően az Europa Universalis II című sikerstratégiát jegyző Paradox Studio esetében is ezen okból következtethetünk a sokak által csak Europa Universalis Light-nak emlegetett Legion Slitherine Software általi megalkotásához. Sajnos a program a könnyed, már-már omlós ízharmóniát sugalló becenevét nem finom megoldásai okán kapta, pedig a játék témájául szolgáló fénykorát élő Római Birodalom kora – egy kis odafigyeléssel – számos kreatív ötlettel szolgálhatott volna.

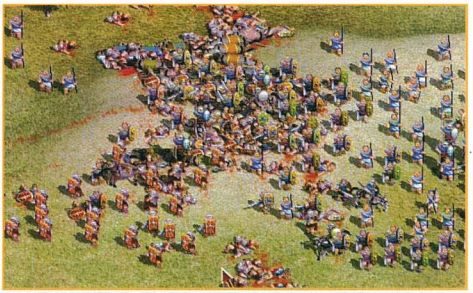
A borzasztóan interaktív játékmenet

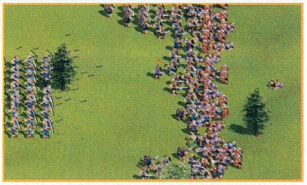
A küldetések számát szemlélve azonnal ama bölcs megállapítás hasít az emberbe, hogy a „szorgos" alkotók nem a posztkommunista Önsanyargató Sztahanovisták Baráti Köréből kerültek ki, mivel összesen csupán 4 hadjáratot örökítettek meg a bináris kódrengetegben, ami ugyan első látásra még kielégítőnek is tűnhetne, de a Legion sajnos főleg csak a hódításokban gazdag érákra koncentrál. Persze nem mondom, a behódolást nemzeti öngyilkosságnak tekintő gall kutyák és a hazájukat védő brit törzsek, valamint a rebellis csoportokkal szövetkező barbár hordák már magukban is sok fejfájást képesek okozni az olyan alkalmi hadvezértanoncoknak, mint én, de azért a hangzatos PR-szövegeken felbőszülve – talán jogosan – egy kicsit nagyobb időintervallumban képzeltem el virtuális ténykedésemet. Ráadásul a csaták menetébe sem kapunk túl nagy beleszólást: az elején kiválaszthatjuk, hogy milyen formációban óhajtjuk harcba küldeni alakulatainkat, majd a helyzettől függően szinte magukra utalva küzdenek tovább. Így közvetlen befolyással szinte nem is bírunk saját egységeink felett, ami egyrészt idegesítő, másrészt idővel rájövünk, hogy csak nagyon körülményes taktikai manőverekkel érhetjük el eredeti stratégiánk megvalósítását.

Persze hacsak nem a diplomácia eszközeivel szeretnénk élni, bár a szövetségek alakítása-felbontásán, valamint háborúk kirobbantásán, illetve befejezésén kívül nem sok különlegességet kínál a program. Pedig cselszövő lelkem igencsak vágyakozott a politika csúf intrikái közé vetni magát, szívesen egyezkedtem volna néhány szomszédos ország ármánykodó udvaroncával… A terjeszkedések zökkenőmentesebbé tételéhez természetesen szükséges egy kellően erős hátország is, ami viszont szerencsére, illetve sajnos megint csak túl egy-

SLITHERINE SOFTWARE:

2000 júliusában alakult brit cégről van szó, alapítói között olyanok is megtalálhatók, akik számos nagy projektben közreműködtek (bár ez a fene nagy rutin nem látszik első produktumukon), például Desert Strike, Red Alert, Dune, Dune Emperor, Deus Ex és Urban Chaos. Távlati céljaik közt természetesen a stratégiai piac totális megszerzésének álomtörekvése szerepel, jólehet a Blizzard-hívők csak csendesen bunyorognak e vakmerő kijelentésen…





szerűre sikeredett. Mivel a program rendszere a begyűjtött nyersanyagot a legszebb kommunista eszmék jegyében szétosztja birodalmunkban, a játék folyamán nem kell mást tennünk, mint betakarítania a termést, valamint felhalmozni kellő mennyiségű fát, illetve ércet. A készítők elmondása szerint a rendszer szándékosan ilyen fapados, ugyanis így több időt tölthetünk el az ütközetekkel, ami viszont a fentiek ismeretében nem biztos, hogy olyan felettébb szerencsés megoldás volt.

Egy élmény a grafika

Noha a készítők az elénk terülő játékteret valós térképek alapján formálták meg, fotorealisztikus látványorgiára ne nagyon számítsunk. A dombokat, hegyeket egyszerű kis göcsörtök jelzik, a fák, bokrok mint valami – időnként el-elkülönülő – zöld maszat meredtek ránk, a folyók pedig egy könnyed eleganciával elengedett tollvonásra emlékeztetnek. Azzal természetesen én is tisztában vagyok, hogy ennek a műfajnak nem a pazar grafikai teljesítmény a legfőbb ismérve, de a Slitherine Software az egységek vizuális megmunkálása esetén sem törte (n)agyon magát. Csapataink (sajnálom, óriási képzavar következik, de másképpen lehetetlen érzékeltetni) animálatlan mozgással (!) csúsznak a képernyőn, pedig már önmagukban is igen bizarr benyomást keltenek – bár kétségtelen, hogy fényűzőek, még a teret is meggörbítik ezekkel a színekkel…

Talán a többjátékos mód ígéri a legtöbb izgalmat, már ha valami furmányos módon ki tudjuk csikarni belőle, mivelhogy ilyen opció nem létezik a játékban, sőt, égbekiáltó bűnként még egy valamire való skirmish mód sincsen! Persze a fentiek ismeretében minek is fárasztaná magát az egyszeri bitfaragó, örül, ha valaki egyjátékos módban futtatja pár óráig. Habár ez a pár ezer karakter egy egészséges kirohanással volt egyenértékű, annyira azért ne tessék eltemetni a Legion-t, nem egy rossz játék ez, de egy Europa Universalis-széria mellett teljesen felesleges volt ilyen középszerű színvonalon ennyi pénzt és energiát beleölni.

Puma

GAIUS CALIGULA

Mivel a 3. kampány igencsak érinti a Római birodalom Julius Caesar után talán leghíresebb, illetve leghírhedtebb uralkodóját, Caligula-t (teljes nevén Gaius Caesar Augustus Germanicus – tisztára mint egy brazil szappanoperahős), érdemes megemlékeznünk errül az „úriemberről". A mindössze 29 évet élt római császár meglehetősen sok hasonlóságot mutat múlt századunk Antikrisztusával, Hitlerrel, hiszen ugyanúgy vérfertőzés útján lépett az élet színpadjára, s pontosan ugyanolyan véres darabokat rendezett rendelkezésre álló „javaiból". Kegyetlensége nem ismert határt, gladiátorjátékaiban gyakran etetett meg kíhéztetett vadállataival gyermekeket, ráadásul szüleinek parancsba adta, hogy végignézzék szeretett utóduk halálfuszását. Ha nem tették meg, mentek ők is estehédnek… Egyszer még tulajdon fiát is díszvacsoraként szolgáltatta fel saját magának, bár állítólag „csak" azért ette meg, hogy Saturnust utánozza! Ezek után azon már meg sem lepődik az ember, ha olyanokat hall, hogy egy izben lovát tette meg szenátornak, vagy hogy isteni sugallat hatására felsorakoztatta hadseregét a tengerparton, mondván jó az ellenség, majd pár órányi kényszerű napozás után bejelentette, hogy csak viccelt… Sajátos humora akkor is megmutatkozott, amikor a Baiae-i öblöt lehorgonyzott teherhajókkal hidalta át, s 2 napig utazgatott egyik partról a másikra, miközben az arra járókat a tengerbe lökdöste – a baywatch stílust utálta, úgyhogy minduntalan egykedvűen szemlélte, amint a végkimerülésig kapálózó szerencsétlenek végleg el nem merültek kisebb fuldokló hangfoszlány társaságában…

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 233, 64 MB RAM, 2MB VRAM, 250 MB HDD
JAVASLAT: az alapkonfignak elégnek kell lenni, de egy 400-500 MHz-nél már tutira pörög

Nem borzasztóan rossz, csupán középszerű, és a mai világban sajnos ez már pozitívum

Csúnya grafika, Elnagyolt játékrendszer, éveket késett

61%

PC.GAMES DVD

PONTGYŰJTŐ AKCIÓ!

A DVD-k tokján minden hónapban találhatsz egy pontot, melyekből 6-ot összegyűjtve, az alábbi csodás ajándékok egyike a tied lehet:

póló könnyű viselet, T alakú pamut darab

varrókészlet na erre varrjál gombot :)

egérpad feliratozott rágcsálóketrec

elemlámpa hogy rávilágítsunk a helyzetre

bögre a buborékos italok számára

mérőszalag hogy mérhető legyen a különbség :)

WARCRAFT 3
REIGN OF CHAOS

VIVENDI ● BLIZZARD ● WWW.BLIZZARD.COM/WAR3 ● A HÓNAP JÁTÉKA

A NYÁR ELSŐ NAGY KIHÍVÁSA: HAVEROK, BULI, VÍZPART, VAGY A WARCRAFT 3? EGY IGAZI STRATÉGA SZÁMÁRA A VÁLASZ NEM LEHET KÉTSÉGES…

Rengeteg érzés és gondolat kavargott bennem, miközben a postást lestem a Warcraft III friss példányával. Kérdések merültek fel bennem: vajon megérte-e a sok várakozás és vágyakozás, és apró félelmek: éppen ezek nem okoznak-e végül csalódást, ahogy az már más játékoknál sajnos előfordult, a hosszú érési folyamat és fejlesztgetés, a kiszivárogtatott hírek és ígéretek végül önmaguk ellen fordultak, és a megjelent termék egyfajta űrt, hiányt hagyott a felcsigázott játékosban. Egyetlen remény volt ez ellen: a Blizzard neve, akikről köztudomású, hogy csak akkor dobják piacra játékukat, amikor azt tökéletesnek érzik, ahogy azt többször is nyilatkozták az elmúlt években, épp a W3 kapcsán.

Az első meglepetés akkor ért, amikor a csomagot kibontottam, és egyetlen korongot találtam benne – mostanság annyira hozzászoktunk a több CD-hez, hogy rögtön ágaskodni kezdtek bennem a fent leírt félelmek. Ezek azonban hamar lenyugodtak, amint elindult az első mozi. A Blizzard játékok mindig is híresek voltak a gyönyörű, előre renderelt filmjeikről, ám ezúttal minden eddigit sikerült túlszárnyalnia a fejlesztőknek, a szóló mód kampányához kapcsolódó hét darab, összesen 150 megányi mozi vetekszik a Final Fantasy látványvilágával, már csak ezért is érdemes nekiülni! Amint megjelent az oktatópálya, maradék félelmeim is elszálltak, a játék ugyanis egyszerűen gyönyörű. A karakterek kidolgozása, animációja mesteri, az épületek szépek és egyediek, a táj szépséges, a hangulat magával ragadó. A zene kellemes, és a hosszú kampány során sem válik idegesítővé, a legtöbb esetben teljesen elhalkul, hogy átadja helyét a környezeti zajoknak, ahol kell, ott felerősödik, és megváltozott dinamikával kapcsolódik be a történetbe. A Warcraft-játékokra jellemző humor mindenütt jelen van, elsősorban persze a karakterek egyedi szövegelésében és kommentárjaiban, de még az olyan apróságokban is, mint az NPC-ként jelen lévő goblin kereskedő épületének feliratában: Temple of Boom…

A 3D határozottan jót tett a játéknak, a motor jól viselkedik, bár azt hozzá kell tenni, hogy a teljes szépséghez „természetesen" erőmű szükségeltetik (legalábbis amit mi idehaza annak hívunk, odaát alapgép…), sok-sok RAM-mal, erős procival, korrekt grafikus kártyával. Érdekes döntés ez a 3D a Blizzard részéről, hiszen a kamerát a motor forgatja, egyetlen (jegyezzük meg: korrektül) beállított szögből követhetjük az eseményeket, minimális „gumis" mozgatási lehetőséggel, azaz az Insert és Delete billentyű lenyomásával picit elforgathatjuk a pályát, a gomb elengedésével visszaáll az eredeti helyzet. Ez jó is meg nem is, néha a csatáknál jól jött volna a nézőpontváltás, ám végül is ki lehet békülni a helyzettel. Zoom van, a szokásos ívpályán mozog, ám ezt én nem sokszor használtam, hiszen az eredeti, teljesen eltávolodott nézőpont az ideális a küzdelmekhez, hogy belássuk a csatateret – a ráközelítést legfeljebb békeidőben, szemlélődésre használhatjuk.

A 3D-t a karaktereken túl igazából a játék motorjával hajtott mozik indokolják, hiszen ez a fent leírt lerenderelt animációhoz képest igencsak helytakarékos megoldás, így rengeteg ilyen átvezető filmmel fogunk találkozni, ami a kampány szempontjából igen hasznos és nélkülözhetetlen. Ez ugyanis egyetlen hatalmas küldetéssorozat, tökéletesen megírt sztorival, ügyesen felépített cse-

lekményosorral, amely képes fenntartani a játékos figyelmét – annyira izgalmas és fordulatos az egész, hogy szinte képtelenség kiszállni belőle, simán elkapja az embert a „csak még ezt az egy küldetést!" nevű ön- és családveszélyes betegség…
A sztori során mind a négy fajjal játszani fogunk, előbb az Emberekkel, majd az Élőhalottakkal, az Orkokkal (velük találkozunk a rövidke oktatópályán is), és végül az Árny-Elfekkel. A régi játékosoknak, és a W3-mat a multiplayer része miatt megvásárlóknak is érdemes először végignyomni a teljes kampányt, ugyanis a fajokkal lassan, fokozatosan ismerkedünk meg, a technológiai fa, az elérhető épületek, fejlesztések és egységek küldetésről küldetésre bővülnek és válnak elérhetővé, ily módon jól begyakorolhatjuk mindezeket, ami létfontosságú lesz később akár a szabad játékokban, akár multiban, egymás ellen a helyi hálón vagy a neten. Előbbi kategóriában 42 jól felépített térkép, scenario vár ránk, plusz egy teljes értékű, könnyen kezelhető World Editor, amivel korlátlan számban gyárthatunk újabbakat.
A multiplayer rész az, amelyre érzésem szerint a készítők a legnagyobb gondot

TITKOK NYOMÁBAN

Ha lecsengett az első nagy „gyorsan végigjátszom" rohamunk, érdekes nekiállni a játéknak elölről, és végigjárni a pálya minden zugát! Rengeteg titkos helyre, eldugott tárgyra, csúszómászóra bukkanhatunk, sőt titkos mellékküldetésekre is! Ne hagyjunk egyetlen talpalatnyi földet se felderítetlenül, romboljunk le minden épületet, nézzünk a fák mögé, sokszor ezekhez a titkokhoz némi fairtás után juthatunk hozzá (a Blizzard bosszúja, hogy vissza kellett tenniük a fát, mint nyersanyagot a játékba?). Hatalmas móka az egész, ráadásul néha tényleg gyönyörű dolgokba botlunk, mint az Élőhalott rész paladingyilkolászásánál a „Pandaren relaxation area" (a folyó bal felső kanyarjánál), egy hatalmas kínai stílusú pandafestmény…

fordították, mert bár a szóló kampány, mint írtam, nagyon jó, de egy-egy küldetés átlag 30-40 perc alatt végigsuch normál módban, tehát egy kiadós hétvége alatt a kb. 30-40 misszió egyben letudható (ezt azért kezeljük fenntartással, mivel az orkok 3. küldetésén eddig nem sikerült átrágni magamat, eszméletlenül nehéz, de a netes fórumok tanúbizonysága szerint nem csak nekem…). A max. 12 játékos által a Battle.net szerverein, vagy lokális hálózaton játszható játék rengeteg izgalmas dolgot és játékmódot kínál. Igen hasznos lesz szövetségre lépnünk egymással, hiszen nyersanyagokat cserélhetünk, átadhatjuk egymásnak bizonyos egységeink irányítást, a térképen bejelölhetünk iránypontokat, és az egyéni versengésen túl team ladder is várja a kihívásokat kereső játékosokat.

A játék kezelése, irányítása egyszerű és letisztult. A szokásos RTS módikon túl (ballal kijelöl, jobbal akciózik, „gumibox", waypoint és társai) újabbakkal is találkozunk, mint például a sub-groups: ha egy nagyobb sereget kijelölünk, a TAB nyomogatásával a csapaton belül kijelölhetjük az azonos egységet, egy közös támadásra, vagy éppen egy, a hősünk általi csoportos gyógyításra. Másik jó ötlet, hogy ha egy fejlesztés elkészült, a „hangosbemondó" bejelentése után a SPACE-t nyomva ráugorhatunk az adott épületre, hogy újabb akciókat hajthassunk végre – de ugyanezen módon nézhetünk rá megtámadott egységünkre is. A kezelőfelület egyszerűen tanulható és szép, a kinézete jellemző az adott fajra. Annyit azért érdemes megjegyezni, hogy hasznos, ha begyakoroljuk a gyorsbillentyűket, ezzel egyszerűbb és gyorsabb minden, ha a fenti példánál maradva paladin hősünkkel a Szent Fény (Holy Light) varázssal akarunk gyógyítani, az F1, F2 vagy F3 (a hős kiválasztása), majd a H billentyű lenyomásával máris klikkelhetünk a célszemélyre, ami adott esetben életmentő lehet. Az építkezés is felgyorsítható így, az éppen munkanélküli munkásunkat az F8 gombbal jelölhetjük ki, ha van két unatkozó peon, és épp két farmot akarunk építeni: F8, B, F (Build Farm), F8, B, F – és már épülnek is a kis kunyhók.

Az előzetesekben sok szó esett már a nyersanyag-menedzselésről, pontosabban arról, hogy a fejlesztők ezt megpróbálják minél inkább egyszerűsíteni, hogy a csatákra koncentrálhassunk. Nos, ez tökéletesen sikerült nekik. A legfontosabb az arany, amit a bányákból nyerhetünk, itt csak arra kell figyelni, hogy közte és a városközpont között ne építsünk más épületet, és mivel minden bányáról leolvasható, mennyi aranyat tartalmaz, erre is érdemes néha rápillantani, és még időben felkutatni, birtokba venni egy újabb ércforrást. A másik alapanyag a fa, amit először kihagytak a fejlesztők, majd mégis visszakerült. Ezzel sok gondunk nem lesz, ha fakitermelésre fogunk be egy munkást, az egyre táguló körökben elkezdi kiirtani az erdőt, ha a közelben már nincs fa, akár a világ végére is elmegy érte, de leállni nem fog. A rutinos Warcraft-játékosok azonban vigyázzanak, ugyanis ebben a részben jóval kevesebb fára van szükség, úgyhogy elég lesz egy-két munkás az igények kielégítésére, ne foglaljuk el a helyet velük a katonák elől! (Érdemes megjegyezni, hogy néha vásárolhatunk Goblin Shredders nevű kitermelő gépeket is a kereskedőktől, amelyek fölöslegessé teszik a favágóinkat!)
A népességlimit és az élelem kérdését ügyesen összehozták a Blizzardos fiúk. Más játékokban megszokhattuk, hogy előbbihez házakat kell építeni, utóbbihoz farmokat, amik előbb-utóbb kimerülnek – sok macera. A W3-ban kombinált épületek vannak: farm és lakóház egyszerre. Egy-egy ilyen építmény 10-10 egységnyi élelmet termel. Ha egy katona 2 „csirkecombot" fogyaszt, és két farmunk van, maximum 10 ilyen egységet termelhetünk, többet nem tudunk eltartani, csak ha újabb kajaellátót építünk. Az élelemlimit 90, ami seregünk összetételétől függően kb. 20-30 fős csapatot jelent (a hősök esznek legtöbbet, 5 egységet). Érdekesség, hogy az Élőhalottaknál ezen épület még az őrtorony szerepét is bevállalja, méghozzá elég korrekt módon, ennek azonban az a hátránya van, hogy az amúgy jól fejlett AI-val megáldott ellen ezeket fogja először megtámadni – a következmény az lesz, hogy nem fogjuk tudni elesett katonáinkat pótolni, vagy újabbakat építeni a lecsökkent limit miatt... (Ez számunkra is jó stratégia lehet, hiszen hiába van ellenfelünknek öt barakkja, ha négy-öt farmját leromboljuk, nem tud újabb egységeket termelni!)
A fentieket a fejlesztők egy igen érdekes és ötletes, bár néha keserű fűszerrel próbálták megbolondítani, ez pedig az Upkeep, vagyis fenntartási költség. A képernyő jobb felső sarkában láthatjuk ezt, és külön értesítést is

LEÍRÁS

kapunk változásáról. Igen egyszerű dolog ez: minél nagyobb a seregünk, annál több arany megy el a fenntartására. Ha embereink 0 és 40 egység közötti élelmet fogyasztanak, akkor nincs „büntetés" (No Upkeep), ha 41 és 70 egység között, akkor a kitermelt aranynak csak a 70 százaléka jut el a kincstárunkba (Low Upkeep), míg 71 és 90 között csak a 40%, azaz 10 kibányászott aranyból 4 marad (High Upkeep)! Ezzel nyilván a seregek létszámát próbálták limitálni, tehát vagy akkora sereget tartunk fent, hogy a fogyasztásuk 70 egység körül legyen, vagy elindulunk a térképen, és megpróbálunk további bányákat birtokunkba venni, hogy legyen pénzünk nagy sereg felállítására. Persze mivel ezen bányákat, a hozzá épített épületeket és a dolgozókat is védenünk kell, ez eléggé a 22-es csapdájára emlékeztet engem, és inkább zavart, mint segített a kampányok során, de lehet, hogy a multiplayer módozatokban ez jobban kiadja majd magát.

Nagy bajom az volt a progival, hogy túl valósidejű: a Pause gomb, mint olyan, nem létezik, ez bizony elég nagy hiátus, ha már nincs p&c (pause and command, szünet alatti parancsosztás), legalább arra jó lenne ez, hogy átlássuk a helyzetet. Ez különösen a küldetések elején hiányzik, amikor az induló stratégia alapeleme, hogy tisztába legyünk vele: milyen épületeket és egységeket kaptunk, mennyi pénzünk van, ez mire elég, mit kell építeni, fejleszteni. Ez könnyen kapkodáshoz vezethet – előfordult, hogy ilyen helyzetfelmérés során máris rám tört az ellen, és kénytelen voltam újrakezdeni az egészet, immáron a kialakult terv birtokában. Apropó újrakezdés: minden küldetés elején beállíthatjuk a nehézségi szintet, ám nagy meglepetésemre csak normál és nehéz mód közül választhatunk. Ha elbukjuk a partit, a szokásos újrakezdés/betöltés/kilépés trió mellett találunk egy „Reduce Difficulty", azaz nehézségiszint-csökkentő opciót is. Mivel normál módban játszottam, a kegyetlenül nehéz utolsó Élőhalott küldetés ötödik próbálkozása után ráklikkeltem erre a gombra, és láss csodát: a következő kísérlet már sikeres volt! Tehát ily módon vagy hozzájuthatunk a könnyű fokozathoz is, vagy csak a placebohatás érvényesült…

Térjünk rá a hősökre és az egységekre. Bár nagyjából figyelemmel kísértem a W3 formálódását, átfogó képet róla a tavaly decemberi számunkhoz írt előzeteshez való felkészüléskor szereztem. Nos, ha azt nézem, rá nem ismernék… Teljesen átszabták a fejlesztők, hősök kerültek vissza a hagyományos „csatársorba", egységek, varázslatok és képességek tűntek el (nem lepődnék meg, ha néhányukat viszontlátnánk majd egy kiegészítő korongon), újak keletkeztek (a rajongók könyörgésére és örömére például visszakerült az imádott Ranger), vagy a tervezettek helyet cseréltek. Mindezt a már sokszor emlegetett, a Blizzard által már-már betegesen óvott erőegyensúly végett, hogy az egyes fajokkal játszva csak és kizárólag a játékosok tudása és stratégiai felkészültsége dönthessen. Ezt egyébként sokszor mi, mezei játékosok furcsállni fogjuk vagy nem értjük meg, mint például én az Élőhalottak pókszerű Crypt Fiend-je és az Orkok Troll Raider-e esetében. Mindkettőnek van ugyanis egy megtanulható képessége, amellyel hálót tudnak vetni az ellenség repülő egységére, és le tudják azt húzni magukhoz, hogy a csak földi célpontokra kiképzett erőink legyakhassák azokat. Ám míg a pók-ember-zombi elegynél ez a képesség automatára kapcsolható, a troll lovasnál nem, és ez bizony elég nagy gáz, nagyon nehéz a 20-30 fős tömegből kiválogatni az adott lovast, és megkérni szépen, hogy hálózzon nekünk. Mondom, én ezt nem értettem meg, sőt elkeserítőnek találtam, de a fejlesztők biztosan meg tudnák magyarázni…

A hősöknél ez egyszerűbb, hiszen meglehetősen egységes a kép. Minden faj három típusból választhat, ez a klasszikus „harcos, tolvaj, varázsló" klisét követi, azaz az egyik karakter az erő, a másik az ügyesség, a harmadik az intelligencia terén fejlettebb. Ez azért kiegyensúlyozottabb, hiszen mindenkinek lehetősége van 3-3, egyenként három fokozaton fejlesztheti képességeit, varázslatot vagy passzív, a körülötte lévő saját egységeket is támogató aurát elsajátítania, és van egy úgynevezett „Ultimate Spell", egy igen nagy hatású mágia, amit ereje miatt naponta csak egyszer süthetünk el, és mivel rengeteg manát fogyaszt, jól meg kell gondolni alkalmazását.
Hőseink szokásos módon a harcok során tapasztalati pontokat gyűjtenek, megfelelő mennyiség esetén szintet lépnek. Ám itt nem a szokásos RPG-s, vagy Diablo-s kattintgatás következik, mivel a jellemző tulajdonságokat (az előbb felsorolt hármason kívül a támadás, a páncélzat, a sebesség, a HP és a mana értéke) a program egy táblázatból veszi, ezzel nem kell törődnünk. Egyetlen dolgunk az, hogy eldöntsük, az említett varázslatok és képességek közül melyiket tanuljuk meg, vagy fejlesztjük tovább – az Ultimate Spell-t 6. szinten vehetjük birtokunkba. Fentiekből az is következik, hogy hősünk maximum 10-es szintet érhet el (3 mágia 3 fokozata = 9 + a Végső Varázslat).

JÓ TANÁCSOK KEZDŐKNEK ÉS HALADÓKNAK

A Warcraft3-at még a régi játékosoknak is tanulniuk kell, főleg a hősök miatt, hadd adjak ehhez pár tanácsot!
Hőseink úgy a 3. szintnél érik el az igazi erejüket, más játékosokkal nem is érdemes ennél alacsonyabb szinten összecsapni, az igazi nagy csaták a 6. szintű és magasabb hősök közdelmekor alakulnak ki! Az XP gyűjtésében kulcsszerepe van a csúszómászóknak, akik szép számmal találhatók városunk körül, legyilkolásukkal nemcsak tapasztalati pontokhoz, hanem aranyhoz és értékes tárgyakhoz is juthatunk – ne hagyjuk az ellenségre ennek kiaknázását!
Gyűjtsük össze a tárgyakat, a legfontosabbak a Könyvek (Tomes), melyek valamely értékünket növelik, ha tele a hátizsák, dobjunk le valamit, vegyük fel és használjuk el a könyvet, majd visszavehetjük az elhajtott tárgyat!
Nagyon fontos, hogy legyen nálunk legalább egy Town Portal tekercs! Ezeket szintén a csúszómászóktól vagy a Goblin kereskedőktől szerezhetjük be. Ezzel ugyanis magunkat és embereinket visszavarázsolhatjuk a legközelebbi városközponthoz, és ez életmentő lehet, ha az ellenség lerohanja azt, miközben mi seregünkkel távolabb bóklászunk!
A semleges épületek és a térkép felfedezése szintén létfontosságú, hiszen például a Zsoldostáborban (Mercenary Camp) felbérelhető Troll Árnypap (Shadow Priest) kiválóan gyógyítja seregünket, nem beszélve a Mana- és Életforrásokról, ahol hamar regenerálódhatunk (vagy futhatunk bele legyengült ellenséges egységekbe).
A futás nem szégyen! Ha nagyon alacsony a HP-nk, inkább fújjunk visszavonulót, mintsem elessünk, hiszen hősünk újjáélesztése nemcsak pénz, hanem idő is, és eközben a rutinos ellenség könnyen a maga javára fordíthatja a küzdelmet, lenyomva vezető nélkül maradt, így gyengébb embereinket, majd városunkat!
Érdemes tudni, hogy hőseink normál egységeinknél ellenállóbbak a varázslatokkal szemben! A negatív hatású mágiákból gyorsabban gyógyulnak, a mágikus támadások pedig 25%-kal kisebb sebzést okoznak.

Minden hősnek van egy kis „dobozkája", amibe mindösszesen 6 tárgyat pakolhat. Ez nem sok, tekintve, hogy elég sok kütyümüty kelleti magát, egyrészt a Goblin kereskedőknél, másrészt a creeps-eknek, azaz csúszómászóknak elkeresztelt NPC-knél (sárkányoktól ogrékig széles a sor), valamint azok épületének romjai között, és néha egy-egy elhagyott kincses ládikóban. Szerintem szarvashiba, hogy az azonos tárgyakat nem pakolhatjuk egy helyre, ezt azért megengedhették volna a fejlesztők (legalábbis egy határértékig, például 3 kis manaital berakható lenne ugyanazon rekeszbe), mert így néha kénytelenek leszünk elhajigálni tárgyakat a másik kedvéért. (Mivel egyszerre akár három hősünk is lehet, természetesen cserélgethetjük a cuccokat egymás között, de általában mindig akkor nem lesz kéznél valami, amikor kellene...)

STARCRAFT A FÖLDÖN!

A Blizzard játékokban mindig találunk valami kis ajándékot, nincs ez másként ezúttal sem. Most a Starcraft három népszerű karakterét készítették el 3D-ben, és csempészték bele a Warcraft3-ba. Az első egy Terrain Marine, a kis piros páncélzatában, a másik egy Zerg Hydralisk, a harmadik pedig egy szintén Zerg Zergling. Nem csak díszek, hanem játszható karakterek, soraikba fogadhatjuk őket!
A Hydralisk-et az Árny-Elf küldetés második fejezetében találhatjuk meg, a térkép felső szélén, a táborunk mögött, egy kis tisztáson vár, csak ki kell irtani körülötte az erdőt.
További bónusz, hogy a kampánynak két befejezése van, külön a normál és külön a nehéz módhoz, utóbbiban láthatjuk a Hydralisk és Marine egységeket egymással harcolni, majd orkokat Marine egyenruhában.

Hőseinket a városunkban építhető oltáron teremthetjük, és itt élesszthetjük őket újra, ha elhalálozunk. Ez a korábbi tervekkel ellentétben csak pénzbüntetéssel jár, minden tárgyunkat, varázslatunkat, aktuális XP helyzetünket visszakapjuk. A már emlegetett tavaly decemberi cikkemben még azt írtam, a hősök menedzseléséhez manakőre lesz szükség – ez is kikerült a végső verzióból, arany kell nekik, csak arany…

Mint azt szintén írtam anno, a Blizzard a játékot RPS, azaz role-play strategy néven emlegeti, és ez igaz is. A fent említett lehetőségek mellé járulnak tápolható hőseink, és a tény, hogy egyszerre max. 12 egység vonható irányításunk alá (ennyi az egyszerre kiválasztható egység), a többieket külön kell a csapat után vinni (érdemes a szokott módon a kialakított csoportokat számbillentyűkhöz rendelni). A szabad (nyílt) játékokban vagy multiban nem is érdemes nagyobb sereget kialakítani, akkor érezzük majd a W3 ízét, ha beszerzünk 2-3 hőst, és alájuk rendelünk 8-10-12, jól megválogatott egységet, közelharc specialistákat, lövészeket, varázslókat. A sok katona helyett inkább végezzük el a lehetséges fejlesztéseket, amellyel a támadást és védekezést erősíthetjük, és megtanulhatunk különleges képességeket, a mágusoknál újabb varázslatokat. Az így feltuningolt kis sereg bátran veheti fel a küzdelmet bárkivel!

Az egységekről szólva érdekesség az is, hogy nem lehet formációkat kialakítani. A térkép mellett találunk egy váltókapcsolót, itt csak azt állíthatjuk be, tartson e rendet a had, vagy menjen, ahogy jól esik. Ha az előbbit választjuk, akkor úgy masíroznak, hogy elől a közelharcosok, mögöttük a lövészek, majd a mágiahasználók, végül az ostromgépek. (Természetesen ez azt is jelenti, hogy a gyorsabb egységek bevárják a lassabbakat.). Az egységeknek adható parancsok is egyszerűek, mozgás, támadás, állj, patrol (azaz őrizz valamit vagy valakit), tartsd a pozíciót, bár ez utóbbit néha képtelenek az izgága katonák betartani. Viselkedési mód beállítás (védekező, támadó, semleges) nincs, és ami a legjobban hiányzott: felderítés (scout) funkció sincs, ez azért elég ciki, hiszen minden fajnál vannak erre való egységek, csak állandóan terelgetni kell őket…

Mint arról már szintén sok szó esett, kiemelt jelentősége van a napszakváltásnak a játékban. A képernyő felső részén, középen látható a kijelző, mely a múló időre figyelmeztet. Az éjszaka beálltát farkasüvöltés, majd rögtön ezután félhomály jelzi. Egységeink látótávolsága ilyenkor csökken, kivéve az Árny-Elfekét, akik az Ultravision képesség kifejlesztésével ugyanúgy látnak, mint nappal. Az éjszaka egyébként a legalkalmasabb a felderítésre, mivel ilyenkor az emlegetett csúszómászók alszanak, és nyugodtan kóborolhatunk. A hősök, valamint az ember és ork nem hős egységek HP regenerálódását a nap/éj ciklus nem befolyásolja, az Árny-Elfek viszont csak éjjel pótolhatják elvesztett életerőpontjaikat. Az Élőhalottaknál érdekesebb a helyzet, nekik ugyanis a földet, ahol építkeznek, előbb meg kell rohasztani, és a HP regenerálás csak ezen a penészen lehetséges…

Mivel a karakterszám-démon már rágja a fülem, kénytelen vagyok rátérni az értékelésre. Aki megvásárol egy Blizzard-terméket, soha nem vesz zsákbamacskát, hiszen ezen játékok mindig is a legmagasabb színvonalat képviselik, és nincs ez másként ez esetben sem. Alapmű született, méltó az elődeihez, de jóval túlmutat azokon, vetélytársait két vállra fektetve. Ez az a játék, amit meg kell venni, akár szóló módban játszol, akár a neten, vagy összekötött gépeken a haverokkal…

}{redenc

ÉRTÉKELÉS

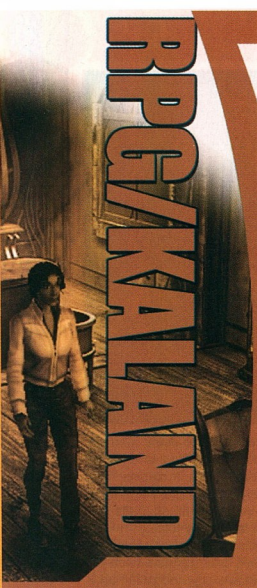
MINIMUM CONFIG: Pentium II 400 vagy hasonló AMD, 128 MB RAM, 3D-s videokártya (8 MB, DX8.1 comp.), Windows 98/ME/2000/XP + DX 8.1, 700 MB szabad hely
JAVASLAT: minimum 600 MHz proci, 32 megás videokártya, 256 mega RAM (utóbbiból inkább a duplája…)

Minden

Cikkben leírt morgások

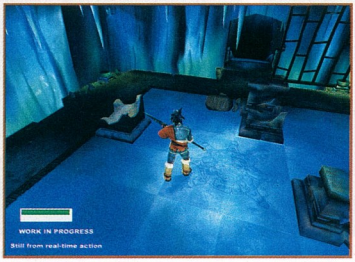
Erőforrásigény

98%

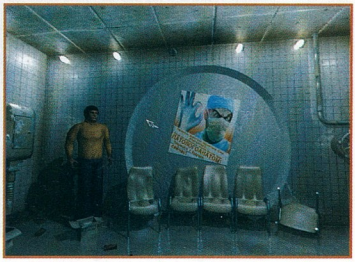


RPG/KALAND

E3 NEWS



White Fear



Midnight Nowhere

A múlt hónap E3-om beszámolójából kimaradt, és igencsak kecsegtető Microids címekkel most aztán telipakoltuk az újságot, hiszen a Post Mortem előzetese és a Syberia tesztje mellett, még itt a hírek hasábjain is foglalkozunk velük – teszem hozzá gyorsan: nem érdemtelenül. Az idén tavasszal bejelentett **White Fear** májusban mutatkozott be először a nagykö-zönségnek, rögtön két platformra is: PlayStation 2 és PC-s gépeken. A játék stílusa az akció / kaland besorolást kapta a kiadótól, ami nagyjából egy ugrálós platformjátéknak felel meg, némi kalandozós elemmel megfűszerezve. A főszereplő egy bizonyos Iru névre hallgató sámán, akinek az lesz a feladata, hogy egy varázstudományokkal felszerelt Sukko nevű illetőnek megállt parancsoljon, aki nem mellékesen elrabolta a fél falu lakosságát. A gyönyörű és egzotikus tájakon játszódó játék teljes mértékben 3D-s megjelenítést kap, és a harc és a puzzle részek egyaránt képviseltetni fogják magukat benne. A programot a francia székhelyű WideScreen Games készíti és megjelenése év végére várható. Hogy maradjunk Európában, nézzünk át annak keleti térfelére, egészen pontosan Oroszországba, ahol az 1C kiadó bábáskodásában a Saturn+ fejlesztőcsapata munkálkodik serényen egy külső nézetes kalandjátékon, mely a Black Oasis munkacím után a **Midnight Nowhere** – reménhetőleg végleges – nevet nyerte el. Az Alone is the Dark, és Resident Evil hagyományain mozgó játékban egy olyan városban találjuk magunkat, ahol őrült gyilkosok szaladgálnak és napról napra tucatjaival szedik áldozatukat. Már a kezdés sem hétköznapi: egy boncasztalon ébredünk – azt sem tudjuk, hogy kerültünk oda, és mit keres körülöttünk az a rengeteg hulla. Ebből a helyzetből kell kijutnunk valahogy – no meg természetesen a hermetikusan lezárt városból… Ebben a 60 felszedhető tárgy, a megoldandó feladatok és a játékban előforduló karakterek lesznek segítségünkre. Ha minden igaz, még ez évben megjelenik.

56 ... Post Mortem
58 ... The Watchmaker
60 ... Neverwinter Nights
64 ... Syberia

TARTALOM

1. Dungeon Siege	Microsoft
2. Neverwinter Nights	Infogrames
3. Syberia	Microids
4. The Elder Scrolls III	Ubi Soft
5. Freedom Force	Electronic Arts
6. Diablo II: LoD	Blizzard
7. Dark Age of Camelot	Wanadoo
8. Baldur's Gate 2	Interplay
9. Anachronox	EIDOS
10. Final Fantasy VIII	SquareSoft

TOP 10

Divine Divinity	2002/08	CDV
Another War	2002/09	Cenega
Arx Fatalis	2002/09	JoWooD
Dragon Empires	2002/09	Codemasters
Largo Winch	2002/09	Ubi Soft
Ring 2	2002/09	The Arxel Guild
White Fear	2002/09	Microids
EverQuest: Palanes of Power	2002/10	Ubi Soft
Post Mortem	2002/10	Microids
Star Wars: KotOR	2002/10	Activision

ELŐREJELZÉS

IMPERATOR

MÉG NINCS ● MYTHIC ENTERTAINMENT ● WWW.IMPERATORONLINE.COM

A júniusi hónap végén jelentette be a Mythic, hogy egy teljesen új MMORPG-t fejlesztenek, amely az Imperator névre hallgat. Ebben egy olyan világban kalandozhatunk, amely a Földre hasonlít, ám történelmében a Római Birodalom anno nem esett el.

A játékban az abban a világban létrejött Köztársaságot (amely több planétát is magában foglal) egyszerre fenyegeti belső és külső veszélyek sora, ezzel a galaxis sokkalta veszélyesebb hellyé válva. Kellemes alaphelyzet egy multiplayeres kalandozáshoz, és a Mythic-et az a tény sem tántorítja el céljának megvalósításától, hogy ugyanazt a célközönséget célozzák meg, akiknek a Star Wars Galaxies készül, sőt, saját kihívásnak érzik ezt. A játék neve még amúgy változhat, mivel egyelőre még csak munkacímről van szó.

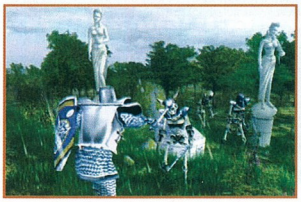
ICEWIND DALE II

INTERPLAY ● BLACK ISLE STUDIOS ● HTTP://ICEWIND2.BLACKISLE.COM/

Remélhetőleg már nem kell sokat várnunk az Icewind Dale II megjelenésére, amit 2002. harmadik negyedévére ígérnek. A progi a mostanság fölöttébb népszerű harmadik verziós AD&D-szabályzatot veszi alapul, ám a Neverwinter Nights után azonban magasra tehetjük a mércét. Lesz benne barbár, szerzetes, varázsló, a játékmenetet pedig úgy alakították ki, hogy a nehézségi szint karakterünk tulajdonságaihoz igazodjon. A harc valósidejű lesz, melynek során egyes karakterek egyszerre több fegyvert is használhatnak majd, kétkezes módban. A fejlesztők statisztikái szerint 300 varázslat, több száz tárgy található benne, multiplayerben pedig 6 játékos nyomulhat majd. Ezek mellé kiegészítésképpen álljon itt néhány friss kép.

DRAGON EMPIRES

CODEMASTERS ● CODEMASTERS ● WWW.CODEMASTERS.COM/DRAGONEMPIRES



Piers Anthony neve talán nem cseng ismerősen a honi olvasók körében, pedig külföldön ismert fantasy-író. Jelenleg a Codemasters-zel közösen dolgozik a Dragon Empires című MMORPG készítésén. Az egyik online magazin készített egy interjút emberünkkel, több általános kérdés mellett fény derülhetett, hogy a városok, birodalmak neveit, a színeket, a háttértörténetet mind ő szolgáltatta. Arra a kérdésre, hogy vajon ő maga fog-e játszani a végleges játékkal, nemleges volt a válasz, mert mint mondotta, dial-upos user, és a rendes telefonjára is szüksége van, így az online játéknak nincs esélyük nála. Ez amúgy nem meglepő, hiszen kedvenc játékai közé a Mahjjong és a Sokoban tartoznak. A jövőre vonatkozóan elmondta, hogy jelenleg egy olyan sorozaton dolgozik, amely a ChroMagic nevet viseli, és ugyan még a könyveknek nincs kiadója, ám tökéletes alapja lenne egy játéknak. Az ő saját website-ját amúgy a következő címen leshetitek meg: http://www.hipiers.com/

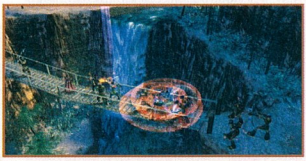
FREEDOM FORCE KIEGÉSZÍTÉSEK

EA ● IRRATIONAL GAMES ● WWW.MYFREEDOMFORCE.COM

Ugyan már a második részt is bejelentették, az elsőhöz is folyamatosan jelennek meg a kiegészítések, melyek a hivatalos honlapról (http://www.modforce.com/) letölthetők. Az elmúlt napokban többek között egy új szuperhős-osztályt, a Gadgeteereket mutatja be a site, de egyéb kiegészítőkhöz is juthatunk.

DUNGEON SIEGE ÚJ VILÁG

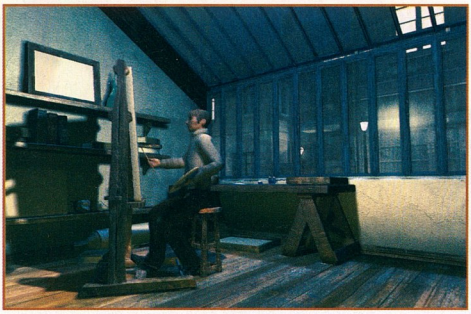
MICROSOFT ● GPG ● WWW.DUNGEONSIEGE.COM/INDEX.SHTML



Azon Dungeon Siege-játékosok számára vannak jó híreink, akik megunták már mind a single player világát (Ehb), mind a multiplayer területeket (Peninsula), ugyanis Yesterhaven néven fog megjelenni egy teljesen új multiplayer világ az egyik nyugati offline magazin mellékletén. Egyelőre nincsenek információk arról, vajon máshonnan is beszerezhető lesz-e a stuff, de remélhetőleg nem maradnak hoppon a többi ország játékosai sem.

Yesterhaven amúgy teljesen új küldetéseket és lényeket is ígér, valamint egy kísértetjárta völgyet az Ehb királyság északnyugati csücskében. A rossz hír azonban az, hogy ennek a bejárásához egy szűz karakterre lesz szükség, mivel a már felturingolt hőseinket nem vezethetjük az új földekre.

A PlanetDungeonSiege pedig nyilvánosságra hozta a legkelendőbb modifikációkat, melyek a Gift of the Magi 2, Lightsaber 3.0, és a ZoneSearch voltak az elmúlt hetekben.



POST MORTEM

▸ MICROIDS ● MICROIDS ● WWW.MICROIDS.COM ◂

EGY ÚJABB, MICROIDS-STÍLUSBAN KÉSZÜLT JÁTÉK, MELY EGY JÓL ISMERT, MISZTIKUS VILÁGBA KALAUZOL EL BENNÜNKET, AHOL JÓKAT NYOMOZHATUNK

Akiknek esetlegesen volt szerencséjük a Johnny Depp főszereplésével nem is olyan régen bemutatott From Hell (A Pokolból) című filmhez, azok talán jobban megérthetik, mi az a misztikusság, ami körüllengi a Microids fémjelezte Post Mortemet is. A hasonlóság – ha ugyan nem is teljes mértékben, de – azonos: a titok nyitja ugyanis a módszerekben rejlik. Intuitív képességekkel erősen megáldott hősünk képes arra, hogy bizonyos eseményeket (esetünkben gyilkosságokat) lásson meg előre, illetőlegesen azokból kiragadott részleteket. Az ilyen és ehhez hasonló bevillanások adott pillanatban csak szörnyű rémképekként hatnak, ám órákkal később már a borzalmas valóságot köszönthetjük viszont benne.

Nos, a film és a játék hasonlósága nagyjából itt el is válik egymástól, hiszen míg az előbbiben Hasfelmetsző Jack után kellett kutatni, ez utóbbiban kicsit később, kb. 1920 tájékán, már jóval összetettebb problémával találjuk szembe magunkat. A játék sztorija egy rituális gyilkosság körül forog: egy testvérpár közül csak a lány marad életben, miután bátyját és ségorát fej nélkül találják egy elegáns hotelben. A rendőrség tehetetlen, az ügy egyhelyben topog, azonban hősnőnk nem tud belenyugodni a helyzetbe, mindenképpen megoldást akar. Itt lép a képbe a játék másik főszereplője: Gus MacPherson, aki egy Amerikából idetelepült magánnyomozóként fog részt venni a nyomozásban.

A pár oldallal odébb tesztelt Syberia mellett ez már idén a második kalandjátéka lesz a francia székhelyű Microids csapatának – ami igen üdvözlendő tény –, azonban ez esetben kicsit más lesz a felállás, mint Kate Walker esetében. A megjelenítés ugyanis itt belső nézetes lesz, ellentétben az ott alkalmazott külső látószöggel. Így a 360 fokos mozgásszabadság természetesen garantált lesz, plusz mindehhez olyan grafikai megjelenítés párosul, ami láttán tátva maradhat a szánk – főleg annak tükrében, hogy az alkotók gyönyörű pre-renderelt háttereket ígérnek a lehető legtöbb poligonszám biztosítása mellett. A csapat tagjai között szerepelnek: Stéphane Brochu és Maxime Villandré, akik a Road to India című programmal már letették névjegyüket az asztalra, úgyhogy reménykedjünk, hogy készülő produktumuk legalább olyan színvonalas lesz, ha nem még jobb, mint korábbi teljesítményük.

Visszatérve a részletekre, a kalandjáték-elemek azért megmaradnak, sőt: feladatunk a két irányítható szereplővel (akár párhuzamosan is) kideríteni a gyilkosságok hátterét illetve tettesét/tetteseit. Ehhez akár azt a 6 ezer kérdést és választ is felhasználhatjuk, amit legyártottak a programhoz – csak tőlünk függ, hogy milyen mélységben, és milyen sorrendben kérdezzük végig a delikvenseket. Állítólag nem lesz mindegy, hogy milyen egymásutánban és milyen hangsúllyal kérdezünk rá bizonyos dolgokra. Sőt, tovább is van: a speciálisan kifejlesztett mimika és szinkronrendszer következtében az élethűségi tényezőt tették magas szintre: a szájmozgás pontosan úgy fog történni, mintha a való életben beszélne hozzánk valaki!

A játékmenetet természetesen rövidebb-hosszabb videóbejátszások fogják tarkítani – ezek előre renderelt cg-animok lesznek. A megjelölt végigjátszási időnél kicsit megijedtem: 15-17 óra játékidőt követel magának a program. Nem mintha időmilliomos lennék, de sajnálatos tendencia mostanában, hogy egy játékot egyre kevesebb ideig kell nyüstölni a végkifejletig, és ha úgy izomból nekiül az ember, egy, maximum két nap alatt végig is rághatja magát rajta. Tisztelet jár az igen ritka és kevés kivételnek…

Az előirányzott gépigény meglepően alacsonynak mondható, hiszen egy PII 350 és 64 MB RAM keretében már vígan futtathatjuk a játékot (bár valószínűleg a tökéletes futtatáshoz ennek duplájára lesz szükség). A tervezett megjelenés pedig idén ősszel lesz esedékes. Aki pedig már most szeretne egy kis ízelítőt a játékból – mint azt az oldalt látható plecsni is jelzi – a DVD korongon ott figyel a játék előzetes videója. Jó szórakozást hozzá!

Bagó Péter

www.lscomputer.hu

Több mint 2000 termék friss árával

Leadtek és ATI videokártyák - a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok - a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok - a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten * - a kényelemért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F : 311-5456 info@lscomputer.hu

LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F : 3700-631 kiraly@lscomputer.hu

komplett konfigurációk, Miro és Sony monitorok esetén

Lehetőség a tehetségnek!

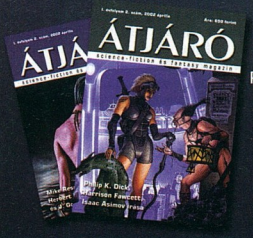
BAJÁN

Weblapkészítés
Programozás
Webtanácsadás
Tehetségkutatás

www.bajan.hu
Tel.: (30) 317-5207

Erősségünk az ember!

Nyolc évvel a Galaktika után...



Kéthavonta 80 oldalon, B/5 formátumban

A második szám tartalmából:
Philip K. Dick, Isaac Asimov, Harrison Fawcett
Beszámoló a bonni Star Trek találkozóról

Előfizethető:
Telefonon: (1) 284-7750
Levélben: 1203 Budapest, Mária u. 3.

http://www.atjaro.hu

Hamarosan indulunk!

www.vegigjatszas.hu

Cheat-ek, trainer-ek és végigjátszások,
folyamatosan bővülő adatbázissal,
régi és új játékokról.

Ha csatlakozni szeretnél a szerkesztőkhöz itt a remek alkalom,
várjuk jelentkezésedet a level@vegigjatszas.hu címen!

KAPITALIZMUS 2

NYEREMÉNYJÁTÉK

Kérdéseink ezúttal a UBI Soft játékához kapcsolódnak:

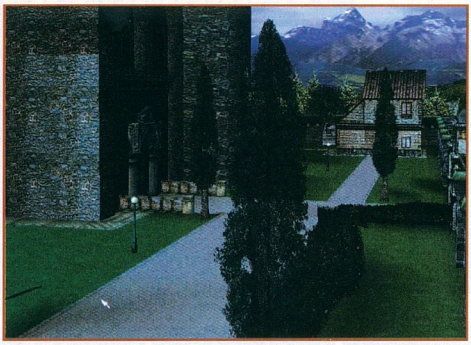
1, Melyik csapat fejlesztette a programot?

2, Tenyészthetünk állatokat a játékban?

3, Szükséges a 3D gyorsítás a játékhoz?

A helyes megfejtők között az Automex Kft. 3 db Kapitalizmus 2 programot sorsol ki. A válaszokat 2002 augusztus 15-ig várjuk a 98. oldalon található játékszelvénnyel együtt a következő címre:

PC GAMES - Kapitalizmus 2 játék
1325 Bp. Pf.: 315



THE WATCHMAKER

TRECISION ● GOT GAME ENTERTAINMENT ● WWW.GOTGAMEENTERTAINMENT.COM/WATCHMAKER

ÉRTÉKELNI VALÓ TÖREKVÉS, AMI JÓ IS LEHETETT VOLNA, DE A SYBERIA ÁRNYÉKA ELHALVÁNYÍTOTTA, VAGY INKÁBB KIÖLTE A FEJLESZTŐK PARÁNYI FÉNYSUGARÁT?

Elég régen volt szerencsém kalandjátékhoz – pontosítok: 3D-s kalandba még nem is mertem belekezdeni. Az a véleményem, hogy ez az a stílus, amelyiknek leginkább kellene óvnia a hagyományait, mivel a rajongótábora nem túl népes, és azok is, akik a részét képezik, olyannak szeretik, amilyen a kezdetekkor volt. Nem szerencsés kétes kimenetelű újításokba kezdeni annak kedvéért, hogy több játékost szelídítsenek a kalandjátékok által nyújtott élvezetekhez. Legalábbis a tapasztalatok ezt mutatják. Tökéletesen megfelel a 2D-s környezet, lényegében nem a megjelenés a fontos, hanem a hangulat, a fejtörők, a játékélmény.

Természetesen a kivételek mindig erősítik a szabályt, a probléma most abban áll, hogy nem a The Watchmaker jelenti ezt a nővumok gazdagságával a sorból való „kilógást", hanem a Syberia. Megjegyzem, egyelőre még csak rövid ideig volt szerencsém a játékhoz, de mégis az a benyomásom, hogy a Microids csapatának sikerült elérnie azt, amit Trecision csak szeretett volna. Kicsit olyan „UI.: Pénzt nem küldök, mert már lezártam a borítékot!". Sok jó ötlet csírája fellelhető a játékban, de a kivitelezésük nagyon átgondolatlan. Értékelendő és támogatandó a szándék, de egy kicsit csiszolni kéne még a „gyémánton".

A mi kis történetünk

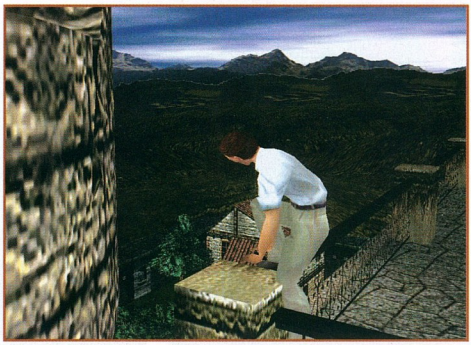
A sztori napjainkban játszódik, de a múltat kell benne kutatnunk. Egy vallási fanatikus csoport egy réges-rég készített ingaszerkezet segítségével, amely egy 14. századi osztrák kastélyban lapul, szeretné elpusztítani a világot. A rejtekhely szállodaként működik, így nem nehéz hőseinkkel valamelyest a gépezet közelébe férkőznünk. Két karakterrel kell a világot megmentenünk, még éjfél előtt, így bőven van dolga paranormális tevékenységekkel foglalkozó kutatónknak, Darrel Bonne-nak, és sikeres ügyvédnőnknek, Victoria Conroynak. Szándékosan írok keveset a történetről, mert nem akarom elvenni a felfedezés örömét azoktól a játékosoktól, akik esetleg nekiállnak felgombolyítani a sztori szálait. Tudom, milyen rossz úgy egy filmet végignézni, ha a mellettünk ülő folyamatosan előre tájékoztat minket az eseményekről, illetve talán a játék legfontosabb pozitívumát csapnám agyon, ha részletes mesélésbe kezdenék.

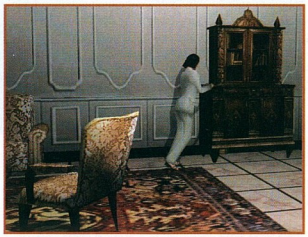
Az első lépések

A telepítés a szokásos módon történik – ami meglepő volt, hogy az autorun opciót valahogy nem sikerült a progiba beleépíteni. Az első indítás alkalmával egy kis beállításos ablak jelenik meg, melyben a grafikai sajátosságokat „lőhetjük be". Azért jegyzem ezt meg, mert játék közben nem lehet finomításokat végezni, ki kell hozzá lépnünk, és engem ez kifejezetten zavart. Miután a tényleges menübe jutottam, elég puritán kép tárult elém. Új játék kezdése, játéktöltés, és kilépés. (Ettől még mindig lehet valami szenzációs!) Belekezdtem a játékba, egy teljesen átlagos videóval és a figyelemfelkeltés teljes hiányával. A meglepetés akkor kezdődött, amikor ráébredtem arra, hogy a használandó billentyűk teljesen ismeretlenek számomra. Ajánlom mindenki figyelmébe, hogy a Caps Lock billentyűt aktiválja, mert ezáltal karaktereink mindig futni fognak, és kicsit „pörgősebbé" teszik a játékmenetet.

Kinézet, hangok, zene

Kalandjaink során a már említett kastély helyszíneit járhatjuk majd be. Hogy ezek mennyire néznek ki jól? Nem tudok sajnos teljesen objektív maradni, mindig beugrik egy-két képkocka a Syberiából, és minden ajnározó elszántságomat eltünteti, amit a grafikájának irányában tanúsítanék. Nem lehet azt mondani a készítők munkájára, hogy ronda, és azt sem hogy szép. Azt viszont bizton állítom, hogy a háromdimenziós környezet kifejezetten káros. Az még csak hagyján, hogy embereink gyakran eltévednek az xyz-koordinátáik útvesztőiben, és gyakran az ellenkező irányba kezdenek el futni, mint amerre mi az utasítást adtuk. Még az sem zavart igazán, hogy kb. 20 humanoid lény befogadására képes helyeken képtelenek voltak egymás mellett beballagni





(próbáld meg a medence melletti személyzeti lift ajtajához egymás mellé állítani őket, játék a játékban). De amikor fél órát kell azzal játszani, hogy egy fedél nélküli kukából kivegyek egy műanyag flakont, mert csak akkor hajlandóak azt észrevenni, ha a mi képernyőnkön is megjelenik annak picike része, hiába lett az a szemük előtt oda betéve, na ez már nekem sok volt. (Csak FPS nézetből érdemes megpróbálkozni vele, hiába kattintasz a kuka megvizsgálására, nem fognak hozzányúlni a drágák.)

Körülbelül nyolcvan helyszínt járhatunk be, de csak ezek egyharmadánál lett a megjelenítés eltalálva. Gondolok itt Anna édesapjának dolgozószobájára, a kastély régi szárnyának helyiségeire. Az úszómedence pedig felháborítóan ronda, egy szimpla világoskék színárnyalatnál azért lehetne kicsit élethűbb víz megjelenítésén fáradozni. A zene csak úgy a tizedik lejátszott óra körül kezd unalmassá válni, kinél kicsit hamarabb, kinél kicsit később. De azt az élményt, amikor valaki megszólal… nem lehet szavakba önteni. Kedvencem a szőke szobalány – hihetetlen, ilyen tartásnélküli, semmitmondó hangot, ami nemhogy feldobja kicsit a játék hangulatát, hanem blokkolja azt. Érdemes vele az (anti)élmény kedvéért beszélgetni, illetve a továbbjutáshoz kötelező is vele cseverészni. Szó mi szó, a játék ezen részével is sikerült a fejlesztőknek egy hatalmas öngólt rúgniuk.

Fejtörők, avagy érezd magad a Napsugár Szanatórium lakójának!!!

Sokat gondolkoztam, hogy mi lehetett a baj. Optimális szocializációs közegben nevelkedtem, nem vert a tanár, rengeteg kellemes élmény ért gyermekkoromban, és mégis úgy éreztem magam, mintha szellemi képességeim csődöt mondtak volna. Ezért gondoltam úgy, hogy a játéktól akkor még független egyénen megvizsgálom, hogy ő is belebukik-e néhány megoldhatatlannak tűnő „feladványba". Szerencsére az eredmények azt igazolják, hogy minden, ha nem is a legnagyobb rendben, de elfogadható szinten van ott, a koponyám belsejében. Sokszor fordult velem elő a végigjátszás közben, hogy tényleg csak a szerencse vitt tovább egy-két ponton. Voltak lázadásaim, amikor azt mondtam, hogy nem csinálom tovább, és felálltam a monitor elől, de sajnos nem egy forradalmi ötlet ültetett vissza később a gép elé, hanem a beletörődős kötelességtudat, „márpedig ezt nekem be kell fejeznem". Nem értem például, hogy a garázshoz, illetve a medence víztisztító berendezéseit rejtő ajtóhoz miért épp a szakácsnak van kulcsa, és miért nem a lényegében mindenes kertésznek. A legtöbb elakadást mégis a két karakter miatt szenvedtem el. Vannak esetek, amikor nem mindegy, hogy melyik karaktereddel folytatsz eszmecserét a kulcsfontosságú NPC-vel. Sőt, előfordul az is, hogy például Victoriával kell beszélned valakivel, és átadni neki egy tárgyat, de az Darrel kománk birtokában van, és semmilyen módon nem tudod azt ügyvédnőnk inventory-jába juttatni. Ekkor kell az ajánlott sűrű mentegetések valamelyikét visszatölteni, hogy továbbjuthass. Ezzel még annyi probléma van, hogy nagyon ritkán lehet tudni előre, hogy az illető személlyel kinek is kell majd kommunikálnia. Komolyan elgondolkodtam azon, hogy együttérzési okokból, szabadidőmben írok egy végigjátszást, de aztán rájöttem, hogy nem szabad hagyni, hogy mindenki könnyen vegye azokat az akadályokat, amiket én hosszú órák verejtékezésein át megoldottam. Eleget fogok szerintem hallani a The Watchmakerről a segítségnyújtással foglalkozó rovatunkban.

Sok mindent kifogásoltam a játékban, a véleményem mégis az róla, hogy egy jó kalandjáték. Lehet, hogy ez most egyeseket a cikk olvasása után meglep, de nagyon jól előjön a progiban az, ami az ilyen stílusú játékok élvezetét nyújtja. A játékosnak folyamatosan része van a „sikerült megoldanom"-érzés katarzisában, ami egy sokak számára érthetetlen mozgatórugó. Nem lehet egyetlen kapcsoló megnyomásával rejtélyeket felderíteni – a játékidő egészére a pontos odafigyelés a jellemző. Nyomoznunk kell, és ezt nem elcsépelt detektívregényekből vett módszerekkel. Nem írtam egyetlen esemény megoldásáról sem pontosan emiatt, mert senkit sem szeretnék megfosztani a felfedezés élményétől. A The Watchmaker nem fog tömegeket a táborába gyűjteni, de a régi szerelmeseknek igenis tud meglepetéseket és kikapcsolódást okozni. És bár csak a Syberia kijátszása után fogjuk fiókunkból előhúzni, nem fogjuk pénztárcánk kárára elszámolni megvételét.

Pohl Bence

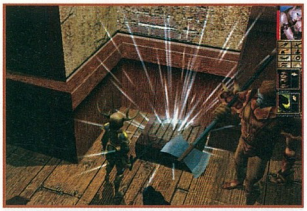
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 333MHz, 64MB RAM, 32MB videokártya, WinSx **JAVASLAT:** Egy kicsivel több már elegendő az élvezetes játékhoz

Történet, igazi nyomozós kalandjáték

2 karakter, kezelési hiányosságok, Lehetne átgondoltabb

67%



NEVERWINTER NIGHTS

INFOGRAMES ● BIOWARE ● NWN.BIOWARE.COM

Patch

Trainer

ALIG TETTÜK TÚL MAGUNKAT AZ ELDER SCROLLS-SOROZAT HARMADIK RÉSZÉN, MÁRIS EGY ÚJABB NAGYÁGYÚ JELENT MEG, AMELYRŐL CSAK SZUPERLATÍVUSZOKBAN LEHET BESZÉLNI…

Vannak játékok, amiket csak meglát az ember a boltban, megtetszik, aztán szépen hazaviszi, és jókat játszik vele (idealizált kép :)). Vannak olyanok, amiket a haverok ajánlanak már jó előre, hogy feltétlenül nézzük meg. Mindezek mellett van egy olyan csoport is, amibe a Neverwinter Nights (NWN) is tartozik. A játékról valamikor jó két évvel ezelőtt lehetett hallani először, amikor a Bioware kiszivárogtatta, hogy egy olyan produktumon dolgozik, amely az éppen teljesen megújuló Dungeons & Dragons szabályrendszerre alapul. A Baldur's Gate-sorozat sikerei után már nem volt ember, aki ne figyelt volna fel erre a hírre, főleg az után, hogy több olyan részlet is kiderült a programról, mint hogy tulajdonképpen a szerepjáték papírral és ceruzával játszott (pen & paper) formáját szeretnék számítógépes környezetbe átültetni. A következő egy-másfél év alatt rengeteg új információ jelent meg róla, és személy szerint én ekkor kezdtem el hinni abban, hogy ismét valami nagyobbacska csodát fog alkotni a fejlesztőcsapat. Nos, a fejlesztési idő „lejárt", és egy júniusi napon, az amerikai megjelenéssel majdnem egyidőben, boldogan installálhattam fel a játékot…

A problémát ezzel az jelenti, hogy azon kell gondolkoznom, pontosan miről is írjak. Mert ha valaki a programról minden fontosat le szeretne írni, akkor bátran elkezdhetné bemásolni a D&D harmadik kiadásának mind a 250 oldalát :), hiszen a szabálykönyvben leírtak nagyon nagy része ott figyel a játékban. Ezt jól jelzi, hogy a játékhoz adott manuál alig 113 oldalacska.

A játék maga három CD-n terpeszkedik, de érdekes módon egyik lemezen sem éri el a teljes kapacitást. Bár ha figyelembe vesszük, hogy a tömörített anyag kb. 1.4 GB-ot tesz ki… Az install előtt érdemes 2.2 GB-nyi területet szabadon hagynunk, mivel ekkora helyre lesz szüksége a kis aranyosnak egyelőre, ugyanis a mentett állások egy bizonyos szint után darabonként simán elfoglalnak majd akár 20 Mb-ot is. Ezért az „árért" azonban nem csak a játékot kapjuk meg, hanem rögtön felkerül a vinyónkra a DM-kliens, és az Aurora Toolset is. Ezekről a későbbiekben külön szót ejtek. Installálás után máris a főmenüben találjuk magunkat, ahol a már említett három programmódon kívül akár online frissíthetjük is a játékot. Éppen a napokban jelent meg az 1.19-es verzió, ami már a második javítás a megjelenés óta eltelelt alig két hétben. Ez nem azt jelenti, hogy ekkora baj lenne a játékkal, hanem azt, hogy a programozó bácsik rögtön az elején szeretnék a kis apró bugokat eltüntetni. Na de lépjünk tovább a főmenübe (play NWN), ahol az alábbi lehetőségek közül választhatunk: új játék (new), betöltés (load), többjátékos mód (multiplayer), beállítások (options), valamint az eddigi átvezető videók megtekintése (movies). Itt sok magyarázatra nincs is szükség, ugyanis új játék kezdetekor vagy kreálunk egy új karaktert, vagy importálunk egy már meglevőt. Karakterkészítésnél sem kell kétségbeesnie még a tapasztalatlanabb játékosoknak sem, ugyanis a Bioware-nél gondoltak erre is, és egy recommended (ajánlott) gombot is beépítettek minden választáshoz, ami az adott szituációnak megfelelően adja meg az általa legjobbnak vélt paramétereket. Ez viszonylag jól működik, így nagyon hasznos tud lenni, használjuk bátran.

A többjátékos mód nem különül el annyira, mint amennyire azt elsőre gondolnánk. Ehhez azt kell tudnunk, hogy az egyjátékos módban szereplő karakterünk bármelyik pillanatban exportálható, elmenthető, amely a többjátékos módban simán felhasználható (minden cuccával egyetemben). Viszont, hogy ne legyen ennyire egyszerű a dolog, a többjátékos módon belül ez csak a lokális (local) karakternek számít. A másik többjátékos karakter az ún. szerver-karakter,

amely mindig az adott szerveren tárolódik, és csak ott tudunk vele nyomulni. Egy online játékhoz csatlakozni nagyon egyszerű. Ehhez legelőször létre kell hoznunk egy profilt a központi NWN-szerveren, majd minden esetben (kivéve LAN) először azonosítanunk kell magunkat egy jelszó beírásával, majd máris a többjátékos-menüben találjuk magunkat. Itt egyrészt választhatunk Internetes és LAN-játékot, valamint betölthetjük a többjátékos mentett állásunkat. Internetes játék választása esetén a továbbiakban először lekérdezi a központi szervertől az éppen elérhető szervereket, majd nincs más dolgunk, mint kiválasztani a nekünk tetszőt. LAN-játékhoz természetesen nem kell internet, elég, ha két gépet összekötünk, majd az egyiken indítunk egy szervert, ahova a másik gépről teljesen egyszerű módon be lehet csatlakozni. Szerver indítása vagy a többjátékos részen belül lehetséges, vagy az NWN könyvtárában található nwnserver nevezetű programocskával. Erről részletesen nem írok, mert elég speciális dolog, valamint semmi ördöngösség nincs a beállításokban.

A játékmódok rövid áttekintése után nézzük meg, hogy hogyan is néz ki maga a program. A játéktér megjelenítése természetesen teljesen három dimenzióban történik, ami azt jelenti, hogy forgathatjuk a képet, ráközelíthetünk, távolíthatunk. Az egyetlen megkötés, hogy mindig kicsi karakterünk áll a középpontban. A képernyő legnagyobb részét természetesen a játéktér tölti ki, míg a jobb felső sarokban láthatjuk karakterünk képét, és az életerőpontjait jelző piros csíkot. Ez alatt kapnak helyet a különböző játékopciók előhívására szolgáló gombok, mely alatt az éppen aktuális követőink portréja, és irányukat jelző kis fehér nyilacska látszik. A képernyő alján kapott helyet a nagy fontossággal bíró quickbar, ami magyarul annyit tesz, hogy az üres kis négyzetbe behúzott tárgy/varázslat/kifejezés/stb. a továbbiakban az ott jelzett gombbal pillanatok alatt elérhető. Ez rendkívül hasznos opció, főleg úgy, hogy ha figyelembe vesszük, hogy a shift, vagy a ctrl lenyomásával újabb tizenkét-tizenkét ilyen üres négyzetet kapunk. Így összességében harminchat hellyel rendelkezhetünk, mely bármilyen karakter esetén elégnek kell lennie. Ha valaki mégsem a gombok híve, az a karakteren jobb klikket nyomva egy nagyon ügyes kis rendszer segítségével bármit el tud érni, kivéve, ha pl. a hátizsákból szeretné valamilyen tárgy képességét használni. A lehetőségek közül néhány: támadás, rejtőzködés, varázslatok, személyes kifejezések (nevetés, meghajlás, fenyegetés stb.), speciális támadás. Visszatérve a képernyőre már csak egyetlen dolog maradt, ez pedig a jobb alul található iránytű, ami a sok-sok képernyőforgatás után nagy haszonnal fog bírni. Talán ehhez a részhez tartozik, hogy összesen három kamera-beállítás lehetséges: teljesen szabad, részlegesen követő (a'la Tomb Raider), valamint teljesen rögzített. Többre szerintem nincs is szükség.

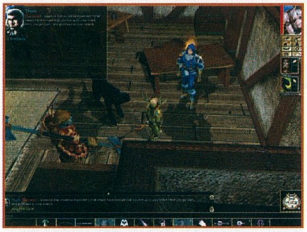
Az irányítás esetében sem fogunk meglepő dolgokat tapasztalni. Bal klikkel az adott helyre mozog a karakter, jobb klikknél a már említett menürendszer jelenik meg, míg a középső klikket lenyomva tartva szabadon nézegelődhetünk a megadott keretek között.

Azt hiszem, a játékmenet az a rész, ahol nagyon vissza kell fognom magam, és nem ontani az oldalakat arról, hogy milyen nagyszerű is a Neverwinter Nights-szal játszani :). A történetről: békésen éldegélnek Neverwinter városka lakói egészen addig, amíg egy ismeretlen járvány tör ki, amely ellen nem használ se varázslat, se gyógyszer. Már-már teljes káosz tör ki, amikor a város nagyura, Lord Nasher elhatározza, hogy összehívja a legkiválóbb kalandorokat, hogy segítsenek e nemes cél érdekében. Így kerülünk be az Akadémiára, ahol mint egyik legnagyobb reménység végzünk. Közben Waterdeep városka jóindulatából néhány nagyon ritka lény érkezik a városunkba, hogy segítségükkel megalkossák a gyógyszert, azonban az Akadémiát sújtó sötét támadás során ezek a lények elvesznek, és a város különböző területére bóklásznak el. Természetesen első feladatunk lesz, hogy visszavigyük ezeket. A történet már itt elkezd bonyolódni, hiszen az egyes városrészeknek megvan a maga baja, és mindenhol másvalaki az úr, másmás problémákkal kell szembenéznünk a lények visszaszerzése mellett. Így rögtön az elején jó pár nagyon érdekes élménnyel leszünk gazdagabbak. A folytatás azonban még ennél is több kalandot ígér, de ezt már végképp nem szeretném elárulni…

Visszakanyarodva a játékélményhez: a játékon minden tekintetben meglátszik, hogy az elmúlt két évben többtucat ember keményen dolgozott rajta. Az egyes küldetések változatossága a lehető legnagyobb, és persze nem fukarkodtak a megfelelő humoros jelenetekkel sem. Sok-sok NPC-vel találkozhatunk, akiken érződik, hogy mindegyike más-más személyiség (még ha a portréjuk néha ugyanolyan is :)). A párbeszédek esetében számos opció közül

AZ NWN GRAFIKÁJÁRÓL

Régebben a szerepjáték és a magas szintű grafika két külön fogalmat jelentett. Szerencsére ez mostanra megváltozott. Az NWN tekintetében is ez a helyzet, hiszen számtalan bekapcsolásra váró opciót találunk: textúraanimálás, enviromental mapping a karaktereken, négyszeres mintavételezésű teljes képernyős élsimítás (FSAA), enviromental shadow. Valamint lehetőség van a pixel shadert támogató kártyákon (GF3, GF4, Radeon) a teljesen élethű vízeffektusok megcsodálásában. Minden van, amit csak el tudunk képzelni. Hiába, ez már egy új kor…



választhatunk, és oda kell figyelni, ha a kívánt információt ki akarjuk csikarni. Lehetőség van személyes bájunkat is bevetni (ork barbár a legjobb :)), hogy egy-egy fontosabb dolgot megtudjunk, ekkor a meggyőzés (persuade) felirat jelenik meg a választható sor előtt pirossal. Ha ezt választjuk, a program kiszámolja, hogy az aktuális paramétereinkkel meg tudjuk-e győzni a velünk tárgyaló személyt, vagy sem. Aki csak egy órácskát rászán a játékra, az máris tapasztalni fogja a játék nagyszerűségét. Azonban ne legyünk türelmetlenek, ez nem a Diablo II, itt igazi szerepjátékról van szó. Ez leginkább mégis többjátékos módban jön elő, ami szerintem a program adta lehetőségek csúcsát képezi. Ha lehetőségünk van rá, ne hagyjuk ki semmiképpen.

Az „élmények" szó azt hiszem, teljesen jogos megállapítás a zenét és a látványt illetően, hiszen a program összhatása egyszerűen káprázatos. Minden a legapróbb részletekig meg van tervezve, ez vonatkozik az egyes helyszínekre, és az általunk használt tárgyakra egyaránt. Mozgásunkkor azok a falak, amik eltakarnának minket, egyszerűen eltűnnek, legalábbis addig a szintig, amíg karakterünk teljesen látható nem lesz. Így néha úgy néz ki, mintha pl. félbevágott házak és oszlopok között járnánk, de az egységes kamerakezelés miatt ez rendkívül jó ötlet, és nagyon hasznos találmány. A grafikai megoldások majdnem tökéletesek. A varázslatok és egyéb speciális effektek természetesen teljes mértékben kihasználják grafikai kártyánk nyújtotta lehetőségeket. A színek kavalkádja pedig elképesztő.

Hanghatások tekintetében sem kell szégyenkeznie a programnak, hiszen a kellemes, klasszikusnak ható háttérzene mellett a fegyverek csörgése, vagy akár a varázslatok mormolása nagyon jól sikerült. A ma létező összes számítógépes hangszabványt (EAX, EAX2, A3D) ismeri a játék, és nagyon jól ki is használja azokat. Félelmetesen jól követik az effektusok a környezeti hatásokat, így végre értelmet adva kicsi hangkártyánk EAX-tulajdonságának. Ami nagyon érdekes, hogy a program támogatja a Dolby Surroundot is, valamint a négyhangfalas rendszereket, így teljes pozícionált hangzást is elő tudunk csalogatni. Összességében elmondhatom, hogy nem csak játszani, hanem akár nézni és hallgatni is egy élmény az NWN-t.

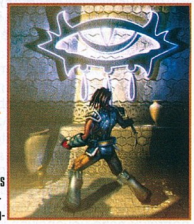
Sajnos túl sok hely nem maradt a DM-kliens és az Aurora Toolset számára. Előbbivel szerverekre tudunk bejutni úgy, hogy ezután a hihetetlenül részletes, ámbár viszonylag egyszerű kezelőfelülettel képesek vagyunk a játékot irányítani, ahogy az egy DM-től elvárható. Igazából itt kezdődik a beígért opciója a játéknak, miszerint az eddig papíron játszott szerepjáték átkerül a számítógépre. Nos, a lehetőség valóban adott, csupán egy kis gyakorlás kell, valamint a megfelelő társaság és modul, aztán máris lehet együtt kalandozni. A modulok gyártására szolgál az Aurora Toolset. Ennek erejéről annyit kell tudnunk, hogy a teljes NWN-t ezzel a programmal készítették. Ahogy azt már a bétaverziójában is megtapasztalhattuk, a lehetőségek száma korlátlan, és egy jó modul megírásának csak a képzeletünk szabhat határt.

Nagyon nincs mit hozzáfűznöm az eddig leírtakhoz. Nagyon sok dolog kimaradt írásomból, mert egy ilyen volumenű játékról még a lényeges dolgok leírása is többtucat oldalt tesz ki. A Neverwinter Nights jelenleg a legjobb számítógépes szerepjáték, amit valaha készítettek, és a most is folyó fejlesztéseket tekintve kétlem, hogy ebben a kategóriában az elkövetkező időkben könnyen letaszíthatná bármi is trónjáról. Az év szerepjátéka lesz, ez kétségtelen. Aki egy kicsit is vonzódik az RPG felé, az ne hagyja ki, mert 50-100 óra nagyszerű élménnyel lesz szegényebb.

Ch00ler

KIS FENNAKADÁS

2001. novemberében meglehetősen nagy sokk érte a Neverwinter Nights szkéntét, ugyanis az akkor már másfél éve fejlesztett project ügyében a Bioware felbontotta a szerződést az Interplay-jel, mint kiadócéggel. Bár a fejlesztés szempontjából nem sokat változtatott a dolgokon ez a hirtelen jött változás, a játékosok kicsit félve tekintettek a jövőbe (Gondoljunk csak a Wizardry 8 esetére). Szerencsére minden jóra fordul és idén januárban megszületett a megállapodás az Infogrames-szel a kiadást illetően. Egy biztos, bármelyik kiadó boldog lehet egy ilyen kaliberű programmal…



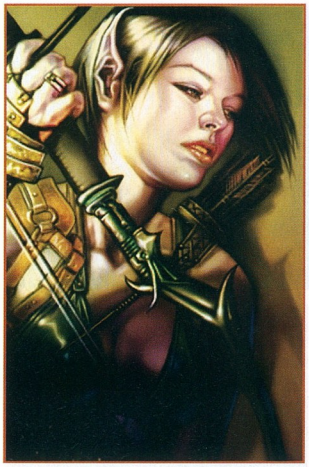
ÉRTÉKELÉS

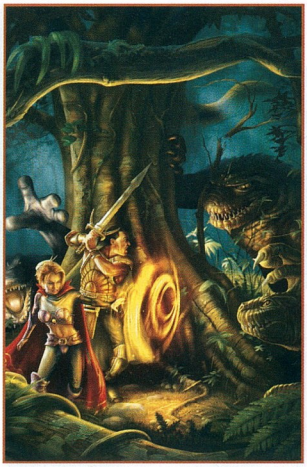
MINIMUM CONFIG: PII 450MHz, 128MB RAM, 16MB-os 3D videokártya, Win9x **JAVASLAT:** PIII 866MHz, 256MB RAM, GeForce 2 32MB-os videokártya

„Csak" az egész játék

Kisebb bugok
Kisebb AI-hibák

97%





EGY MÁSIK VÉLEMÉNY

Előre kell bocsátanom, hogy nagyon elfogult vagyok a témával kapcsolatban, hiszen már évek óta D&D-zem, mind papíron, dobókockák segítségével, mind pedig számítógépes megvalósításokkal – lásd Baldur's Gate saga. Nem is a Dungeons&Dragons szabályrendszere fogott meg igazán, hanem az egyik világ, melyet e szabályok köré építettek, ez pedig a Forgotten Realms, vagyis az Elfeledett Birodalmak.

R. A. Salvatore, Elanie Cunningham és Ed Greenwood tollából olyan fordulatos és fantáziadús regények születtek, melyek alapjaiban változtatták meg a fantasy-világokról alkotott véleményem. A renegát Drizzt Do'Urden harca az előítéletek és saját gonosz fajtársai, a sötét elfek ellen; a Vándor Csarnoka hőseinek kalandozásai; Cadderly, a fiatal, de nagy tudású pap történetei; Elminster, a Birodalmak főmágusának élete... Mind egy olyan, a végletekig kidolgozott világban játszódnak, ahol keresve sem találhatunk hibákat, ahol mindent áthat a mágia szövete, ahol az istenek törődnek alattvalóikkal, és meghallgatják kéréseiket (egy-két kivételtől eltekintve :)).

Már a BG- és az Icewind Dale-sorozat is ebben a nagyszerű világban játszódott, de ezekben a szerepjátékokban, bármilyen összetettnek is hatottak, mégsem volt lehetőségünk sok olyan dologra, amire a papíron és dobókockával való játék során lehetőség nyílt. A Neverwinter Nights (mostantól csak NWN) azonban éppen ezeket a hiányosságokat pótolja, a lehető legközelebb hozva ezzel a hagyományos szerepjátékok hangulatát. A játék teljes egészében az AD&D harmadik kiadására épül, ami azt jelenti, hogy a lehetőségekhez képest szinte mindent tízoldalú dobókockával (d10) dob a gép, ezáltal jelentősen megvariálva az előzőekben használt szabályokat. Sajnos a karaktergeneráláskor választható fajok között még mindig nem jelent meg a drow elf, amit én személy szerint nagyon hiányolok (már csak azért is, mert ha az információim nem csalnak, akkor a mostanában megjelenő Icewind Dale 2-ben választhatjuk ezt a fajt is). A karaktergenerálás is sokat változott a Baldur's Gate-ben megszokottakhoz képest, az alaptulajdonságokhoz kidobott pontokat sem úgy osztjuk el, mint régen (minél nagyobb egy tulajdonság, annál több pontot kell költenünk az eggyel való megnövelésére), megjelentek a különféle, egyes karakterosztályokra jellemző képzettségek, és már a játék során is fejleszthetjük karakterünk alaptulajdonságait, így ne keseredjünk el, ha a generáláskor nem tudunk minden fontos tulajdonságunkra megfelelő pontot szánni.

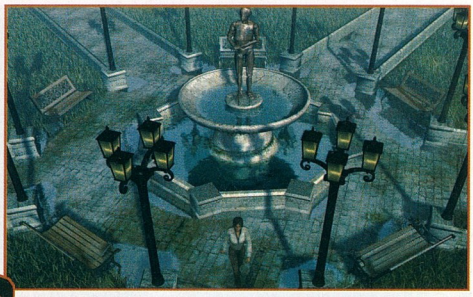
NWN-SZTORI

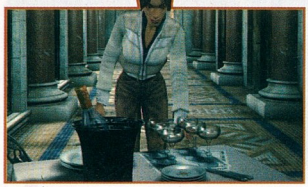
A trollok megtámadták a kis csapatot, akik éppen az Ősi Faj nyomai után kutattak. Mindenki elmenekült, csak az öregecske Janis maradt ott, Revat anyja, aki nem utolsósorban varázsló is volt. Rögtön bele is kezdett egy erőteljes védővarázslatba, de a koncentrálását valami megzavarta. Ez pedig a legnagyobb troll pengeéles fogairól csepegő vér látványa volt. Hiába, no, már ő sem volt fiatal. A varázslatban abban a pillanatban megváltozott néhány szál és ez pontosan elegendő volt ahhoz, hogy sérthetetlen legyen, de mintegy mellékhatásként, mozdulni sem tudott... A trollok félelemtől átitatva álltak körül. „Egy isten..." – futott át primitív agyukon a gondolat. Aztán máris folytatták útjukat a menekülő csapatra, akik elég bátrak lesznek szembeszállni a trollokkal. Az eset tanulsága végül is az, hogy varázslónak lenni veszélyes mesterség.

Az Infinity Engine-t teljesen lecserélték, az új Aurora segítségével a játék már teljes 3D-ben pompázik, és gyönyörű látványt nyújt (eléggé hasonlít a Dungeon Siege-re), támogat egy halom effektet, mint például bump mapping, shiny water, environment mapping, és még sorolhatnám... A világ interaktivitása sajnos nem olyan nagy, mint az előző számban ismertetett Morrowindé, de legalább a lényeges tárgyakat könnyedén meg fogjuk találni a kalandok során. A hangok szintén kiválóra sikeredtek, a labirintusokban, a kőfalak között hátborzongató sikolyokat, zörejeket hallhatunk (természetesen EAX-támogatással megspékelve), a zene viszont lehetne egy kicsit változatosabb is, szerintem nem olyan szép, mint a BG és az IWD részekben. Viszont az új engine-nek köszönhetően a harcrendszer sokkal realisztikusabb lett, végre van testcsel, pajzzsal, karddal való védekezés, elbújhatunk a tereptárgyak mögé, gyújthatunk tüzet, készíthetünk magunknak fegyvert, és végre teljesen szabadon olyan beállítottságú karaktert irányíthatunk, akinek tulajdonságai a legjobban fekszenek nekünk. Ha például elvállalunk egy küldetést egy segítségre szoruló hölgytől, aztán pedig egy újbóli találkozás alkalmával jól elküldjük melegebb éghajlatra, akkor soha többet nem fog velünk szóba állni, és valószínűleg a hírnevünk is negatív irányba fog elmozdulni.

Aki tehát végre egy igazi szerepjátékkal szeretne játszani kedvenc PC-jén, az ne hagyja ki a játékot, hiszen egy újabb klaszszikus született a Black Isle stúdiójában. Én pedig megyek vissza a városi börtönbe, még le kell vernem egy lázadást...

Papabear





SYBERIA

▸ MICROIDS ● BENOÎT SOKAL ● WWW.SYBERIA.INFO ◂

EGY CSODÁLATOSAN SZÉP, „HAGYOMÁNYOS" KALANDJÁTÉK SZÜLETETT A MICROIDS MŰHELYÉBEN, AMELY VISSZAÁLLÍTHATJA A KALANDJÁTÉKOK MEGKOPOTT JÓ HÍRÉT

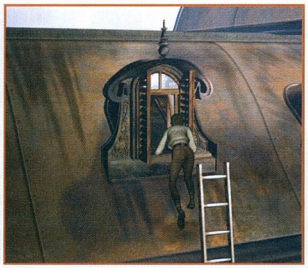
Hogy mit jelent számomra a kalandjáték szó? Elsősorban kényelmet, másodsorban pedig megnyugvást, biztonságot. Azt is mondhatnám talán: tökéletes harmóniát. Misztikus eredetű vonzódásom az ilyen és efféle programok iránt talán valamikor a PC-k gyerekkorában, a Day of the Tentacle, a Sam & Max és egyéb, hasonló point & click játékokkal kezdődött. És másokkal ellentétben, én visszafelé haladva ismerkedtem meg a Maniac Mansionnel, a Larry-vel vagy a Monkey Islanddal – azokkal a klasszikusokkal, melyek az igazi lökést adták a kalandjátékot kedvelő társadalomnak.

Hogy miért mondom el most mindezt 2002 derekán, úgy 8-10 évvel az említett ősköveket után? Mert úgy érzem, hogy az a hangulat, ami akkor azzá tette ezeket a játékokat, amik, kezd kiveszni a fejlesztők játékaiból – ha már nem is veszett ki teljesen... És az a lassan 12 éves játékmúlt, ami a hátam mögött van, egyfajta ellenálló reakciót kezd kiváltani az emberből, aminek köszönhetően már nem játszik napi 4-5 órát a programokkal, de még csak hetit sem, hogy az évente csak megnézésre szánt játékok számát már ne is említsem. Mégis van remény, még ha kevés is, hogy a régmúlt játékok hangulatát visszakaphassuk, s állítom: ezért megéri várakozni. Bár ez is olyan furcsa: egy-egy játék fejlesztése több évbe is telhet, jobb esetben hónapokig várhatunk rá, s aztán napok alatt végig is játszhatjuk őket. Mégis azt mondom: ez a világ rendje, meg kéne már tanulnunk végre értékelni az igazi játékokat is.

A kalandjátékoknál módszeresen siklottam át a 3D-s megjelenítésű belsőnézetes alkotások felett – holott ők is ezen kategória képviselői (gondoljunk itt csak a nemrégiben megjelent Nautilus-ra vagy Jerusalemre), ezek azonban számomra kevésbé élvezhetőek, mint a kattintgatós, 2D-s társaik, bár kétségkívül sokan szeretik.

A játékról eleddig még egy szó sem esett, úgyhogy gyorsan megkövetem magam, és ráturbózok a lényegre – amit jelen esetben a sztori felvázolásával kezdenék! Történetünk fő helyszíne Valadilene – egy francia kisváros –, ami már időtlen idők óta ad helyet a Voralberg család által alapított játékgyárnak. De nem is egy egyszerű játékgyárról van szó, hanem afféle ritka, kézi munkával előállított egyedi ereklyékről. A család közel 700 éves(!) fennállása óta készít ilyen tárgyakat, melyeket az idők során tökéletesítettek, és így napjainkra már óramű precizséggel működő automatikákat képesek előállítani. Azonban nem mehet minden gördülékenyen – ami főképp a vállalkozás pénzügyi oldalára igaz – eljön a pillanat, amikor a kifizetetlen számlák már túlsúlyba kerülnek a családi érdekekkel szemben, és nem marad más megoldás, mint az értékesítés. Természetesen vevő az akad bőven, rögtön be is jelentkezik az egyik nagyágyú, az amerikai székhelyű Universal Toy Company képviseletében a Marson & Larmont ügyvédi iroda – akik személyünket, azaz Kate Walker ügyvédnőt küldik a helyszínre nyélbe ütni az üzletet. Ez idáig, ha szabad úgy fogalmaznom, elég sablonosan kezdődik, azonban a játék bevezető animációja már megadja azt az alaphangulatot, ami jó pár órán keresztül is még kísérteni fogja a játékost. Megérkezésünk után fog csak beindulni igazán a történet, hiszen pont egy temetésre érkezünk – a gyár tulajdonosától búcsúzunk el. Ez olyan szinten módosítja a szerződés aláírását, hogy az eddig halottnak hitt örököst kell felkutatnunk, ha kell, mindenáron.

A mesterien szőtt folytatást, ha nagyon nem baj, inkább nem lőném le: ez mindenkinek a saját feladata lesz. Vágjunk inkább bele a játék boncolgatásába... Kezdjük mondjuk a vizuális megjelenítéssel – ha már az lesz az első, amivel találkozunk az installálás után (apropó, telepítés: javasolnám a 400 megás install helyett az 1.2 gigás megoldást, lévén vinyóról mégiscsak gyorsabban tudja tölteni a gép az akciót, mint a 2 CD-ről folyamatosan). Az atmoszféra, amit a készítők a játékhoz teremtettek – szó szerint – lenyűgöző. A magam részéről rég nem tapasztalt érzelgős hangulat lett úrrá rajtam, szó szerint ujjongtam a meglepetéstől, hogy ilyen szépre és ilyen ínycsiklandozóra sikeredett a megjelenítés. Renderelt hátterek – ez eddig oké, de hogy milyen szinten! Az európai szellemiség, ami folyton-folyvást visszaköszön, letagadhatatlan – ám ez egyáltalán nem baj, sőt! A várost lépten-nyomon benépesítő szerkezetek, az a megfoghatatlan



érzés, ami belengi az utcákat és belengi a kihalt tájat – szenzációs! Ezen még így, a játék végigvitele után sem tudok napirendre térni… Azonban semmi sem fenékig tejfel, egy-két hibát azért véltem felfedezni így is – ráadásul elég kényes helyen, mégpedig a főhősnőn. Az oké, hogy a történet során uszkve 15 csodálatosan megalkotott egyéniséggel (mert igenis a sztori folyamán megismerhető karakterek külön individuumok) találkozhatunk, na de hogy pont a főhős legyen alulpoligonizált?! Ez azért egy kicsit ütött. Mégpedig talán övön alul is. Amikor az összes többi figura túélesre meg van hegesztve, miért pont a főkarakternek kell lowpoly-nak lennie?

Ha túltettük magunkat ezen a fájdalmas megmérettetésen, máris jöhet a vezérlés, elvégre irányítanunk is kéne valahogy a játékot! Amikor az első képek megjelentek, nem igazán láttam egérkurzort, ami jókora ijedtséggel is töltött el – hiszen álláspontom szerint egy kalandjáték irányítását elég komolyan agyon tudja csapni a billentyűzet! Szerencsére azonban imáim meghallgatásra találtak, és első adandó alkalommal hozsánnát is mondtam a készítőknek – van egér ugyanis! Segítségével a már szokásosnak mondható interakciók érhetők el: szemlél, használ, felvesz, beszél. Ezeket egy ovális alakú körből formálja a program, és lesz stilizált nagyító, kéz, párbeszédbuborék… Az állóképek közötti továbblépést a fényes karika megpillantásakor tehetjük meg – általában a kép széle felé közelítve a mutatóval.

A harmadik dolog, ami figyelmünket felkelheti: az aláfestő zene. Nos, bátran állíthatom, hogy hallottam már egy pár kalandjáték zenéjét, és nem kevés jót is, de hogy a Syberiáé benne van a Top 10-ben, az biztos. A hivatalos álláspont szerint egyelőre nem tervezik a külön zenei soundtrack kiadását, de az a 4 szám (igen, sajnos a 4 helyszínhez egyenként csak 4 darab zenét komponáltak) amit hallhatunk: fülsimogató alkotás. Kár, hogy a 3 perc körüli alkotások csak nagy néha szólalnak meg újra azután, hogy lejátszódtak már egyszer. Általában egy kulcsfontosságú részhez érvén zendülnek újra a francia szimfonikusok aktív részvételével rögzített dallamok…

A zenékhez kapcsolódnak a szinkronok és effektek, erről, ha szuperlatívuszokban nem is, de csak pozitívan nyilatkozhatok. Bár egyesek a francia szinkront tartják a jobban sikerültnek, azért nekünk, angol nyelvtudóknak sem kell fanyalognunk, nincs olyan hang a játékban, ami panaszra adhatna okot, és talán csak 1-2 alkalommal figyeltem arra, hogy az alámondó kicsit beleszürkült a szerepébe. Természetesen, mint az ilyenkor lenni szokott, a feliratozást opcionálisan használhatjuk. Egy-két szenzációs szereplőt, mint a hajón veszteglő házaspár, külön ki is emelhetünk, illetve alkalomadtán halálra röhöghetjük magunkat…

Nos, hogy így levezettünk mindent, nem maradt más hátra, mint hogy összekotyvasszuk a dolgokat, és messzemenő következtetéseket vonjunk le… Miután írd és mondd 2 nap leforgása alatt végigjátszottam a játékot, borzalmas csalódásnak éreztem. Első és legfontosabb érvem e mellett a rövidsége, és szokatlanul egyszerű mivolta volt. Bár lehet, hogy az idők során csak én fejlődtem magasabb szintre, de mindösszesen 3 alkalommal akadtam el a játékban huzamosabb ideig (ami úgy kábé 3-4 óra céltalan bolyongást jelentett). A történet első beporgése gyorsan alábbhagy, amint átjutunk egy következő helyszínre (melyből, mint fentebb céloztam rá: összesen 4 darab találtatik – a francia kisváros után német vasútállomás – lenyűgöző, hatalmas térábrázolásaival, és két orosz városka egyike lélegzetelállító fantasy/sci-fi-jövőképpel, a másik pedig szomorkás, ámde idillikus városkával), és nem áll másból a tevékenységünk, mint a sacc per kábé 15 képernyőn oda-vissza rohangálás.

Félreértés ne essék: nem a feladványokat szidom – mert igenis akadnak köztük jó ötletek is, de sajnos el kell ismernünk, hogy a nagy sablonkönyvből vett puzzle-ök is képviseltetik magukat szép számmal. Hozzáteszem, hogy még mindig nem ez lenne a fő probléma, ha a játék nem 4 helyszínből, és főleg nem 4 ilyen rövid helyszínből állna. A – történet poénjának lelövése nélkül – a célunk az örökös megtalálása, és mire azt hinné az ember, hogy na jó, akkor most kezdődnek az igazi kalandok, már vége is a játéknak. A tulajdonképpeni szomorúságomat az okozta tehát, hogy mire belelendültem volna, már vége is lett. Erre persze magyarázatként szolgálhat a már bejelentett és készítés alatt álló második rész – azonban nem tartom szerencsésnek rögtön erre építeni egy játék készítésekor, mint ahogyan A Gyűrűk Ura trilógiát is botorság úgy értékelni, hogy kizárólag az első, vagy második kötetét veszem alapul.

Így aztán a napok teltével egyre csak furcsább és furcsább gondolatok keringtek fejemben: lehet, hogy a játék mögött jóval magasztosabb értékek húzódtak, mint amire először gondoltam? Aztán egyre többször pörgettem végig magamban a záróanimáció képsorait és az előtte történteket, és döbbenten eszméltem rá, hogy van itt értelem – még ha elsőre olyan riasztónak is hathat, hogy egy olyan műfajban, ahol az esetlen főhősök és groteszk helyzetek tömkelege fordul elő, most mégis az élet valója köszön vissza… Arra tehát már most tessék felkészülni, hogy ez a játék nem arról szól, aminek talán mindenki elképzelte! Ebben nem lesznek poénok, ezen nem fogsz sikoltozva kacagni a rohögéstől, itt a helyzetek sem lesznek abszurdak, mert ez, kérem szépen, maga a kőkemény valóság. 2002 emberi problémái, társadalmi konfliktusai, és az elme megmérettetése – az egyéniség próbatétele. Megijedni azonban nem kell, mert emiatt, ha lehet, még inkább emberi tud maradni a játék, és közben talán Téged is gondolkodóba ejthet.

Végső értékelésként talán azt is megkockáztatnám, hogy tökéletes! Tökéletes, bár nem hibátlan… De most magatokra hagylak titeket, találkozunk a második rész tesztelésekor… :)

Bagó Péter

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 350MHz, 64MB RAM, Direct3D grafikuskártya 16MB RAM-mal, 16x CD-olvasó **JAVASLAT:** PIII 500MHz, 128MB RAM, 32MB-os videokártya, valamint 1.2GB hely a tökéletes futtatáshoz

Kiváló hangulat
Meseszép aláfestő zenék
Gyönyörű megjelenítés

Igencsak rövid

88%

SYBERIA NYEREMÉNYJÁTÉK

Ha szeretnétek Syberia posztereket nyerni, és van kedvetek játszani egyet velünk, akkor csak annyi a dolgotok, hogy megválaszoljátok a következő kérdést:
Mi Benoit Sokal foglalkozása, és jelenleg melyik ország melyik városában él?

A leveleket 2002 augusztus 15-ig várjuk a 98. oldalon található játékszelvénnyel együtt a következő címre:
PC.GAMES - Syberia játék 1325 Bp. Pf.: 315

E3 NEWS

Xpand Rally

Echelon: Wind Warriors

Az az egy biztos, hogy a lengyel székhelyű Techland Software-nek nem kis önbizalma van, hiszen a játékot bemutató honlap azzal az ambiciózus szöveggel indít, hogy ha már milliószámra láttuk a versenyjátékokat, miért ne tudnánk megcsinálni Nektek a legjobbat… A WRC autókat felvonultató **Xpand Rally** nevű szimulátorban összesen 20 járművet vehetünk majd irányításunk alá, melyeket megfelelő versenytechnika mellett a kapott pénzmagból remekül fejleszthetünk, vagy akár tuningolhatunk is. Állítólag különleges fizikai modellezést alkalmaznak a fejlesztés közben, mely az egyedülálló élethűséget hivatott előirányozni. A terepek számát 60 berallizható pályában maximalizálták a fiúk, minek legenerálásában az Akciórovatból ismert Chrome című FPS programjuk adja. Természetesen az ilyenkor szokásos változó időjárási viszonyok és különböző állagú pályák (salak, hó, beton, stb) rendelkezésünkre állnak – csak úgy mind DVD-s olvasóinknak a játékot bemutató videóelőzetes… ;)

A Buka Entertainment üstökösként berobbant játéka az Echelon, nem marad folytatás nélkül, mint azt, ahogyan az E3-on is láthattuk már – gőzerővel készül ugyanis a folytatás, az **Echelon: Wind Warriors**. A stílusteremtő akció-szimulátor folytatásában is hasonló kaliberű akcióra számíthatunk: Jason "Wolf" Scott bőrébe bújva, mint a Galaktikus Federáció elitpilótájaként szállunk bele a lélegzetelállító repülő szerkezetek egyikébe, hogy jól odapörköljünk a rosszfiúknak. 30 ilyen berepülhető hajóval találkozhatunk, 100 másik járművet elpusztíthatunk, szintén 100 tereptárggyal konfrontálódhatunk a 40 missziót végigrepülve, ami alatt kell bizonyítanunk rátermettségünket. Természetesen Internetes és helyi hálós játékra is számíthatunk a MADia játékában, amit jelen pillanatban szeptemberre ígérnek.

68 ... NASCAR Thunder 2003
69 ... Hooters Pro Cup
70 ... F1 2002
72 ... Geoff Crammond's Grand Prix 4
74 ... Crazy Taxi
75 ... King of the Road

TARTALOM

1.	MS Flight Simulator 2002	Microsoft
2.	Colin McRae Rallye 2.0	Codemasters
3.	Master Rally	Microids
4.	MS Train Simulator	Microsoft
5.	Comanche 4	Novalogic
6.	Eurofighter Typhoon	Take 2 Interactive
7.	Starlancer	Microsoft
8.	King of the Road	JoWooD
9.	Silent Hunter II	Ubi Soft
10.	F1 2002	Electronic Arts

TOP 10

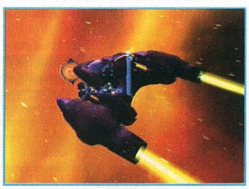
Crazy Taxi	2002/07	Empire
Lock On: Modern Air Combat	2002/08	Ubi Soft
Colin McRae Rally 3	2002/09	Codemasters
Mercedes-Benz World Racing	2002/09	TDK Mediactive
TOCA Race Driver	2002/09	Codemasters
Moto-X	2002/10	Konami
Need for Speed: Hot Pursuit 2	2002/10	Electronic Arts
RalliSport Challenge	2002/11	Microsoft
Total Immersion Racing	2002/11	Empire
Xpand Rally	2002/11	Techland

ELŐREJELZÉS

X2: THE KHAAK THREAT

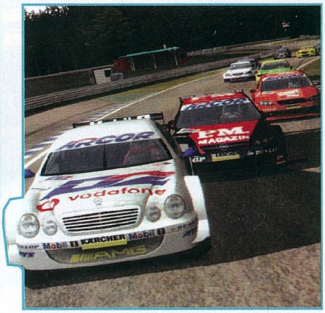
EGOSOFT ● WWW.EGOSOFT.COM/X2

Az X: Beyond the Frontier volt az első a sorban, majd az EgoSoft folytatta az Xtension v2, majd az X Gold megjelentetésével. Jelenleg az X2-nél tartunk, amely 2002-es megjelenésével a következő offline verziója az űrszimulátor-sorozatnak. Egyelőre csak annyit tudni, hogy új kalandokra, új ellenségekre, a régi is-merősökre, több keres-kedelemre, építkezésre, harcra, és felfedezésre számíthatunk.



PRO RACE DRIVER

CODEMASTERS ● CODEMASTERS ● WWW.CODEMASTERS.COM/TOCARACEDRIVER



Néhány újabb kép látott napvilágot a Pro Race Driverből, abból a Codemasters-fejlesztésű programból, amely valós helyszíneket, sofőröket, autókat, valamint kocsitöréseket ígér, és melynek megjelenése szeptemberre tehető. Valószínűleg a Colin McRae Rally mellett ez a verzió is kiváló grafikával és saját történettel(!) büszkélkedhet, hiszen benne Ryan McKane-t alakíthatjuk, aki tesztpilótából lehet majd világbajnok.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT II

ELECTRONIC ARTS ● ELECTRONIC ARTS GAMES ● WWW.EA.COM/EAGAMES/OFFICIAL/NFS_HOTPURSUIT2/HOME.JSP

Meglepő módon ezt a játékot is szeptemberben szeretnék megjelentetni az EA-nál (lásd még a fenti hírünket, a Colin 3 megjelenését stb.), jól időzítve a többi világpremierrel, azonban pontos információkat is kiadtak már a különböző verziókat illetően. A PS2-es verzió fog legelőször megjelenni, szeptember 5-én, amit az Xbox-verzió követ szeptember 26-án, majd a PC-s és GameCube-os verzió fejezi be a sort, melyek a tervezett időpont szerint október 24-én látnak majd napvilágot, csekély hónapos késéssel.

RALLISPORT CHALLENGE

MICROSOFT ● DIGITAL ILLUSIONS ● WWW.RALLISPORTCHALLENGE.COM

Ugyan a hivatalos honlapon még mindig csak az Xbox-os logó szerepel, az E3 során bejelentették a PC-s verziót is. A játékban nem csak a szokásos utakon száguldhatunk majd, hanem olyan módokat is kipróbálhatunk, mint a Rally Cross, Hill Climbs, valamint az Ice Racing. Összességében 48 pálya lesz majd elérhető, amelyeken a 29 kocsi bármelyikével nyomulhatunk majd, ezek között pedig olyan öreg rókákkal is találkozhatunk, mint a Metro 6R4, a Ford RS200, sőt, lesz Toyota Tacoma Truck, Suzuki Grand Vitara is.

A játékmenet során találkozunk majd egy Career Mode-dal is, ahol a bajnokságok eredményeképpen unlockolhatjuk az expert, a classic, és az unlimited módozatokat is. Ezek eredményeképpen érhetjük el az újabb kocsikat és pályákat is, de az egyes menetek során pontokat is kapunk (idő, kocsin esett károk, elért pozíció alapján), amelyek a végső elszámolásnál lehetnek fontosak.

Mit ne mondjak, a képeket elnézve, és a Microsoftot ismerve a grafikára nem lesz panasz, aki pedig megunta volna az egyjátékos versengést, annak ott lesz a lehetőség, hogy 3 másik versenytársával összemérje tudását az Internet segítségével.

NASCAR THUNDER 2003

▸ ELECTRONIC ARTS ● EA SPORTS ◂

TALÁN MÉG EZ ÉVBEN VÁRHATÓ A NASCAR-RAJONGÓK LEGÚJABB GYÖNGYSZEME, AMELYBEN A NASCAR WINSTON-KUPA BAJNOKÁVÁ VÁLHAT BÁRKI

A NASCAR-játékokat eleddig több fejlesztő is próbálta tökélyre fejleszteni, a Papyrus is próbálkozott, és az EA kezében is landolt a Thunder licensze, a fejlesztők pedig a Tiburon munkatársai lettek, akik többek között a Madden-sorozatra is rátették a kezüket. Az EA pedig nem aprózza el a dolgokat a szimulátoros játékaiban, ezt jól tudhatjuk, így nem kell aggódniuk a stílus rajongóinak, és azoknak sem, akik esetleg még nem kedvelték meg a főként amerikai kontinensen népszerű versenysorozatot, mivel a mostani verzió pontosan jó alapozás lehet még számukra is…

Az E3-on lehetett először találkoznunk a programmal, ahol minden érdeklődő számára világossá válhatott, a NASCAR-játékok sora egy újabb patinás darabbal egészül majd ki a játék megjelenésekor, hiszen az alapvető dolgok, a grafika, és a karrier-mód föl lettek tuningolva, továbbá belekerült egy Lightning Challenge-mód is, amelyben letesztelhetjük vezetési képességeinket, valós események, helyzetek alapján.

Ez az új mód olyan eseteket tartalmaz, amelyek képesek voltak megváltoztatni az egész verseny kimenetelét, például az egyik kocsi kifogyott a naftából (a valós események szerint), feladatunk pedig úgy megváltoztatni a történéseket, hogy ennek ellenére ne veszítsük el a versenyt, hanem képesek legyünk elegendő benzint spórolni a körök során. A hasonló helyzetekből több mint 30 lesz a végleges játékban, és legtöbbjüket igazi kihívás lesz majd teljesíteni. Összesen 75 sofőr szerepét tölthetjük majd be, több mint 125 kocsit vezetvén, és a NASCAR történelmének nagy szerepe lesz mind a pályák, mind a volán mögött ülő emberkék szempontjából, hiszen egyes futamok során az időben is visszaléphetünk néhány évet.

A kezelőfelületet is csiszolták a fejlesztők, a grafikai engine-ről nem is beszélve. A kocsikat saját magunk festegethetjük majd ki, értve ez alatt a szponzorok kiválasztását, és természetesen a karrier-módban nagy szerephez jut a pénz is, amely újabb technológiák és boksz-beli személyzet felbérlésére fordítható. A konzolos verzióknál ez a mód 20 évet, a PC-n végtelen időt jelent számunkra. Természetesen a PC-s platformon a kocsikat is jobban testre szabhatjuk, minden részletükre odafigyelve.

A részletességről elég annyit elmondani, hogy a csapat egyik munkatársa az összes jelenleg hivatalosként számon tartott 23 pályát végiglátogatta, és centiről centire lemérte azokat :). Eztán felhasználták az ISI nevezetű engine-t, belepakolták az összes adatot, és erre jött a grafika, az AI, az irányítás. Természetesen a felhasználónak nem muszáj a legnehezebb, legrealisztikusabb változatát játszania a játéknak, hiszen jó szokásukhoz hűen különböző irányítási segédleteket kapunk a programtól, hogy a kisebb és a nagyobb kanyarokban ne szálljunk el olyan könnyedén, mint a győzelmi zászló :). A váltás, az irányítás, a tapadás, az ütközések mind nagy szerepet játszanak abban, hogy ne legyen olyan könnyű dolga annak, aki az igazi kihívást keresvén kissé nehezebb fokozatra állítgatja a lehetőségeket.

A népszerű lehetőségek közé bekerült az egyik olyan is, amelyet mostanság egyre többen tesznek elérhetővé a játékosok számára, ez pedig a saját zene hallgatásának opciója (mp3), vagy a saját skinek, és egyéb kiegészítők megváltoztatása. Ugyan 125 skinnel fog érkezni a full program, ennek ellenére ebbe is belekontárkodhatunk, sőt, teljes pályákat is létrehozhatunk, mely procedúrában a tutorialok is segítségünkre lesznek majdan.

Ha ez nem lenne elég, akkor ott az online játék lehetősége, amely 8-16 játékos egyidejű nyomulását teszi lehetővé. Azt hiszem, jó kezekben van a játék licensze az EA-Tiburon-párosnál, így nem férhet kétség ahhoz, hogy nagyot fognak alkotni. A megjelenésre még néhány hónapot várnunk kell, de aztán feldüböröghetnek a motorok: Gentlemen, star your engines!

Chilly

HOOTERS: PRO CUP

▸ INFOGRAMES ● HOPLITE RESEARCH ● HTTP://US.INFOGRAMES.COM/GAMES/USAR_PRO_PC ◂

OLCSÓ HÚSNAK HÍG A LEVE, AVAGY A HOOTERS JOBBAN TENNÉ, HA MARADNA INKÁBB A KUKTÁNÁL ÉS A FAZÉKNÁL, VAGY LEGALÁBBIS PROGRAMOZÓKAT VÁLTANA…

A Hooters újabb üdvöskéje debütált 2002. júniusában, ezúttal egy körversenyes túraautó-bajnokság önfeledt szimulációjának ígéretével. A fejlesztő ismét a Hoplite Research csapata, akinek neve szinte már ismerősen cseng e lapok hasábjain, hiszen Hooters Road Trip névre keresztelt arcade autóversenyes alkalmazásukat az újság előző, 2002/07-es számában már megismerhette a kedves olvasó.

Úgy látszik, a programozók jól megizzadtak anno a Road Trip engine-jének megalkotásakor, ugyanis változtatás nélkül hagyva, ezúttal újra kiaknázva azt, megszerkesztették az Amerikai Egyesült Államokban valóságban is létező USAR túraautó-bajnokság 23 körpályáját, sőt, fáradságot nem kímélve, az alkalmazáshoz lemodelleztek még néhány versenyautót is. A műélvezet, legalábbis a fejlesztők szerint, ezúttal (is) teljesre sikeredett. A Hoplite Research nem titkolt szándéka az volt, hogy az USAR Hooters ProCup Racinget kipróbáló játékosoknak minél többet nyújtson át, amúgy interaktívan, a valódi versenyek légkörének pontos adaptálása okán… Ezen a ponton leszögezném, nem ártana, ha a Hoplite Research-nél néhány programozó minél hamarabb komoly önvizsgálatot kezdeményezne. Vagy mondjuk csak úgy, kalandvágyból, elmegy a közeljövőben a legközelebbi PC-s üzletbe, és beszerez néhány valódi autóversenyes programot.

Másképpen közelítve az alkalmazást; talán legfőbb hibaként mindjárt az elején kivesézhetnénk az elkeserítően avítt grafikát, majd ezt követően szót emelhetnék a sérülések teljes nélkülözése okozta sokktól elfúló hangon a minden képzeletet alulmúló fizikai anomáliák ellen. Amiért ezt mégsem ildomos, az a programban lépten-nyomon fel-feltűnő, minden bosszúságot feledtetni tudó Hooters-lányok teljesalakos fotóinak köszönhető, mely jelenség lényegi, szinte már valóságos, igazán pozitív tartalmat kölcsönöz az alkalmazásnak.

A leíráshoz visszatérve, a már említett 23 pályán 9 különböző festésű (de teljesen azonos menettulajdonságú) túraautó közül lehet választani a Pro Racingben. Az egyjátékos módon belül a Single Race belső felépítése, követve a valódi USAR versenymenetét, külön tagozódik Practice/Qualify/Race részekre, melyeket ajánlott egymás után végigjátszani. Ugyanis a gyakorlás és kvalifikáció mellőzésével az autónk nem lesz optimálisra hangolva (értsd alatta: egy körön belül a többiek 1/4 kört rád vernek), ráadásul ilyenkor az utolsó helyről kell indulnunk. Single Race-ben külön található belső verseny-opció is, ahol megadhatjuk a gépi ellenfelek számát – maximum 35 –, a körök számát – itt 255 a legtöbb –, illetve meghatározhatjuk a felvezető köröket 1 és 3 között. Külön állítható a már első látásra is gusztusos vízszintes csúszkán az ellenfelek harci kedve: Easy/Hard pólussal.
A Hooters Pro Cup természetesen tartalmaz kampányt is, Season néven; itt az első idényben 13 pályán kell az összetett elsőségért küzdenie a vállalkozó kedvű felhasználónak. Az alkalmazás mindezek felett támogatja a többjátékos módot, IPX és TCP/IP protokollal egyaránt.

Summázva: a program igényszintje talán egy ingyenes CD-melléklet volumenét üti meg, azzal, hogy ajándék lónak… Ezenfelül a Hooters csajok tényleg nagyon csinosak, már alig várom, hogy az első Hooters-étterem megnyissa kapuit kishazánkban is.

C5

HOOTERS GIRLS

A Hooters franchise-rendszerű éttermélánc első egysége 1983-ban nyílott meg Floridában. Azóta 41 államban és több tucat országban kirendeltséget üzemeltető atlantai székhelyű étteremhálózat nem sokat változtatott kezdeti üzletpolitikáján. Az éttermekben könnyű ételeket és szendvicseket szolgálnak fel narancssárga forrónaciba és fehér topba öltöztetett, szemrevaló „Hooters"-lányok, miközben a 60'-as, 70'-es évek zenéje keveredik össze a háttérben a mindenhová felszerelt televíziókból szóló sportközvetítések hangjával.
A Hooters bevételeinek 70%-a az ételek eladásából, 25%-a pedig sör és bor kínálásából származik. Különlegesség, hogy égetett szeszeket az éttermekben nem szolgálnak fel. A fennmaradó 5% bevétel kereskedelmi eredetű, javarészt a cég nevével fémjelzett, és a szebbik nemhez tartozó – kizárólag Hooters-alkalmazottakat bemutató – magazinok eladásából származik. Fotogén modellekben nincs hiány, hiszen a cég 20 000 alkalmazottja közül 12 000 „Hooters Girl".

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium II 550MHz CPU, 64MB RAM, Win 95, 16MB-os videokártya JAVASLAT: Pentium III 866MHz CPU, 128MB RAM, Win ME/XP, 32MB 3D-s videokártya

Még több Hooters csaj

Szegényes grafika
Nincs sérülésanimáció
És a többi…

12 %

F1 2002

▸ ELECTRONIC ARTS ● EA SPORTS ● HTTP://UK.F12002.PHOSWORKS.SE/ ◂

A NÉPNEK CIRKUSZ KELL! EZT AZ ELECTRONIC ARTS IS TUDJA, ÉPPEN EZÉRT MINDEN ÉVBEN TÁLALJA A SZÁGULDÓ CIRKUSZ LEGFRISSEBB, TUPÍROZOTT KIADÁSÁT!

Az Electronic Arts eleinte csak a FIFA- és az NHL-sorozatával tarolt. És úgy tűnik, hogy a sportrészleg igazán jó választásnak bizonyult, hiszen minden évben ki lehet adni ugyanazt a játékot néhány apróbb módosítással, ráncfelvarrással. Ilyen szempontból a Forma 1 is tökéletes alapot nyújt, hisz minden évben módosul (ha nem is mindig jelentősen), a csapatok felállása, az autók kinézete, illetve – ritkább esetben – a bajnokságban szereplő pályák listája. Éppen ezért kicsit félve installáltam az új, 2002-es verziót.

A telepítés után rögtön be is izzítottam, amit egy harmatgyenge intróval hálált meg a program. Ha valaki ezt végigpislogja, nem hiszem, hogy sok kedvet kap Schumi alázásához, hisz a „túldizájnolt" animációból (szerencsére) kevés jut el az agyakig. Az ingergyenge lelkipetting végét az ízléses menürendszer feledteti, melyben rengeteg csavargatási lehetőség van.

Első teendőnk, hogy a 2002-es pilóták közül kirúgjunk egyet, és autójába mi csücsüljünk. A választásban a versenyzők és csapatuk statisztikai adatai is nagy segítséget nyújthatnak, de vélhetőleg legtöbben a szimpátia alapján fognak dönteni, így saját „csókos" pilótájuk mellé – vagy épp helyébe – fognak beülni. Amennyiben nem vagyunk megelégedve csapatunk teljesítményével, úgy nem kell éveket várni, míg lejár a nem létező szerződésünk, ugyanis bármikor változtathatunk csapatot.

A pilóta-beállítások után főmenünk a kiválasztott csapat és autó színeiben pompázik, középen pedig a versenyparipánkat csodálhatjuk meg. Ezután ajánlott a játék beállításaival foglalkozni, ahol a versennyel, hangokkal, irányítással, és a grafikával kapcsolatos tekergetéseket végezhetjük el. Ha ezekkel megvolnánk, akkor már csak azt kell kiválasztanunk, milyen módban játszunk: Race, Championship, Test Day, Driving School, Multiplayer.

Kezdő játékosoknak és haladóknak erősen ajánlott a Driving School menü, melyben a kiválasztott pályát tanulhatjuk meg. Ebben a Minardi és az Arrows két-, illetve háromszemélyes autói nyújtanak segítséget. A kiválasztott pályán három szakaszra bontva gyakorolhatunk. Az ideális ív felfestése és ennek színei (piros=fék, zöld=gáz), a pálya szélén található bóják is nagy segítséget nyújtanak, de a leglátványosabb rész a pálya bemutatása, melyet egy profi sofőr mögül nézhetünk végig. Ez amellett, hogy nagyon jó ötlet, még látványosra is sikerült. A hanghatások, a sebességérzet, valamint a pilóta bukósisakjának mozgása dicséretre méltó! Az ember tényleg úgy érzi, mintha épp egy F1-es autóban ülne! Amennyiben a három szakaszt megfelelő időn belül teljesítjük, úgy végül a teljes pályán is gyakorolhatunk. Statisztikából itt sincs hiány, hisz próbálkozásainkat szakaszonként is jegyzi a gép.

Ha már ismerjük a pályát, akkor válasszuk a Test Day menüpontot, ahol a csapatunk autóját tesztelhetjük le. Mivel a Driving School-ban található gépek 2, illetve 3 személyesek, ezért nagy különbségekre lehet számítani, ami jobb esetben az időeredményekben is meg fog majd mutatkozni. Tovább gyorsulhatunk, amennyiben autónk finomhangolását elvégezzük. Rendkívül jó ötlet, hogy a setup csavargatását kezdők és a profik egyaránt bátran elvégezhetik. Aki nem akar babrálni a beállításokkal, az első lépésben meghatározhatja, hogy mely tulajdonságok fontosak számára (pl. végsebesség, gyorsulás, tapadás, alul- ill. túlkormányozottság). A hangolás folyamán láthatjuk, hogy menynyire változik a végsebesség, a kanyarodási képesség (g), illetve a gyorsulás. Ha ez nem lenne elég számunkra, akkor jöhetnek a részletes beállítások, melyekből nem spóroltak a fiúk, hisz van itt minden, mint a bú-

csúban. Az így elkészített setupokat természetesen ki is menthetjük, de csak az adott autótípusnál használhatjuk. Újdonságként említhető a telemetriai rendszer, mely szintén minden igényt kielégít.

A program grafikája igazán korrektre sikeredett, és ami még fontosabb, egy átlagos 1GHz-es GeForce2 MX kártyával felszerelt gépen is gond nélkül fut 1024x768x16bit-es felbontásban. Igaz, ez csak a gyakorlásokra vonatkozik, ahol nincsenek ellenfelek. A verseny rajtjánál azért ennél nagyobb gépre lenne szükség, de még ez is elviselhető. A játékban szereplő pályák mindegyike jól felismerhetőre és szemet gyönyörködtetőre sikeredett, amit a változó időjárási körülmények tovább fokoznak. A színek kicsit erősek, ami a játéktermi gépek grafikájára emlékeztet, de ez szinte minden EA-programnál megemlíthető. Az autók kidolgozottságára sem lehet panasz, és természetesen a festések is megfelelnek a valóságnak. Egy apró bibi azért van. Az ellenfelek autói aránytalanul kicsinek tűnnek, amit gyors mozgásuk tovább fokoz. Az embernek olyan érzése van, mintha gyorsított felvételről nézne egy távirányítós autó-versenyt. Érdemes megjegyezni, hogy minden autó máshogy néz ki belülről, és a változás nem csak a kormányt és a színeket jellemzi. Az autó irányíthatósága nagymértékben függ az igénybevett vezetési segítségek mértékétől, melyek nagyon jó részletezettséggel állíthatók be. A beállítás mértékétől függően akár kezdő, haladó, vagy profi pilóták is élvezetes játékhoz juthatnak. Az autók fizikai modellezése hagy némi kívánnivalót maga után, mindenesetre a segítségek igénybevétele nélkül igazi kihívás egy kanyargósabb pályán „betörni" a gépeket. A program támogatja a Force Feedbackes eszközöket is, melynek néhány tulajdonságát is testre szabhatjuk. Sajnos ez a része sem nyerte el a tetszésemet túlságosan. Addig minden rendben volt, amíg nem jött az első kanyar. A kormány elmozdítása a középpontból jóval nagyobb erőt igényel, mint a kanyar ívén tartani az autót! Olyan érzés, mintha csak a kormány közepén tartásakor lenne FFB-hatás. Persze még életemben nem ültem F1-es autóban, így lehetséges, hogy ez a legreálisabb része a játéknak... A többi FFB-s effektbe nem is kötök bele, hisz ezek véleményem szerint korrektre sikeredtek.

Kíváncsi voltam arra, hogy a felsorakoztatott autók között vezethetőségben van-e különbség, hisz a setup résznél minden gépnek más volt a maximális fordulatszáma (amit egy kicsit lehet tuningolni is). Azonos beállítások mellett a kanyarodási, tapadási képességekben nem érzékeltem különösebb eltéréseket, viszont a fordulatszám-különbségek miatt a Ferrari 2,5mp-es előnyt szerzett a Minardival szemben Suzukában.

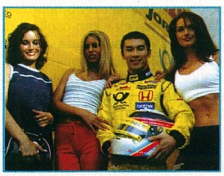
Hanghatások terén csak jót lehet mondani a játékról. Bár az autók motorhangjai között nem fedeztem fel különbséget, ennek ellenére ez az egy hang is igazán vérpezsdítő hatással van az emberre! A rádiós kapcsolat is felfedezhető egy-egy elhibázott kanyar után, amennyiben valamelyik légterelőnktől búcsút kell mondani. Ilyenkor a fiúk figyelmeztetnek, hogy épp melyik felesleges alkatrésztől váltunk meg. Időmérő esetén az épp első helyre tornászott pilóta nevét súgják meg, míg verseny során a sárga zászlókra és a mögöttünk gyorsabban haladókra is figyelmeztetnek.

Összességében nem sikerült rosszra a játék, bár vannak bőven hibái: visszajátszásnál grafikai bugok, nem lehet nézetet váltani, hiányoznak a pályáról a zászlós arcok, IQ-hiányos AI. Akik nem a kőkemény realitást keresik az F1-es programokban, de némi kihívásra vágynak, szeretik az „erős" színeket és hangokat, azok bátran próbálják ki, nem fognak csalódni. Akik viszont a Papyros-féle szimulátorokat (GPL, NASCAR) kedvelik, azoknak csak unalomölés céljából ajánlott.

ePtOn

TAKUMA SATO, A JAPÁN CSAPÁS

Forma 1-es autóba két úton lehet beülni: hatalmas tehetséggel (no, és ugyanennyi szerencsével), vagy ennél jóval több pénzzel. Mint ismeretes, a japán Honda két csapatnak is szállít motort (BAR, Jordan), így nem meglepő, hogy végre az idei évben egy japán pilóta is bekerült – kizárólag a tehetségével – a Jordan csapatába. Ő Takuma Sato, aki vélhetőleg egy japán kamikaze pilóta reinkarnációja. Igazából már 1996-ban versenyzett, méghozzá Japán KART-szériában, ahova szépen bevásárolta magát. Ezután a Honda iskolájába került, majd ismét a pénz segítségével bejutott a Japán Formula 3-as bajnokságba. Tehetségét itt mutatta meg, amikor is 13 versenyből 12-t megnyert (lehet, hogy csak ő indult?)! A Forma 1-ben elsőként a BAR istállójánál mint tesztpilóta tevékenykedett, majd egy évre rá került a Jordan csapatához. Már az első versenyén megmutatta, hogy mit tud, így a nagy bizonyítási kényszerben ropira törte a tartalékautót is, méghozzá az időmérő első körében. Következő versenyén is remekelt, amikor is saját csapattársát, Fisichellát piszkálta meg hátulról, így mindketten bokszba kényszerültek. Eddigi legtáványosabb produkcióját Monacóban mutatta be, ahol ismét csapattársával viaskodott. A kakaskodás végét a 280 körüli sebességgel teljesíthető alagút jelentette, melyből Sato keresztbe csúszva jelent meg. Az már megszokott Satótól, hogy az edzéseken is előszeretettel tűri a Hondát, azonban most még egy méregdrága muzeális értékeket képviselő, 1968-as Lotus 49B-t is rommá zúzott a nosztalgiaverseny bemelegítésén, a tulajdonos legnagyobb örömére. Szerencsétlenségére volt olyan verseny is, melyen nem hibázott. Itt ugyanis Heidfeld sodorta le hatalmas sebességgel a pályáról Satót, aki csodával határos módon könnyebb sérülésekkel megúszta a balesetet.



Takuma tehát a Formal McRae-je, annyi apró különbséggel, hogy a rengeteg törés ellenére Colin kiváló pilóta!

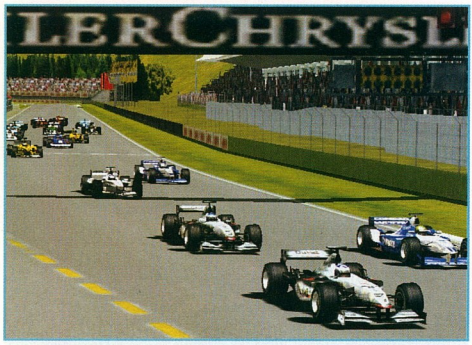
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 400MHz CPU, 128MB RAM, 250MB HDD, DirectX 8.1, 16MB VGA-kártya 3D gyorsítással, 4x CD-ROM/DVD, Win98/2000/ME/XP JAVASLAT: PIII 1GHz CPU, 256MB RAM, GeForce3 64MB

Látvány, Hanghatások Sebességérzet.

Apró grafikai bugok, Arányok és a fizikai modell "Gyorsított" játékmenet.

86 %



GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4

INFOGRAMES ● SIMERGY ● WWW.GRANDPRIXGAMES.COM

TALÁN EZ AZ EGYETLEN FORMA 1-ES JÁTÉK, MELYET MÉG A MÁS MŰFAJOKAT KEDVELŐK IS JÓL ISMERNEK, ÉS TALÁN NÉHÁNY KÖRRE KI IS PRÓBÁLTÁK.

Réges-rég, amikor még C16+ géppel nyomultam, volt egy program, amivel nem tudtam betelni. Ez volt a REVS. Később, a PC-s korszakba lépve, újabb kedvencek jöttek, így a Stunt Car Racer után hamarosan az akkori Forma 1-ek királyát, a Grand Prix-t nyúztam éjjel-nappal. Ennél már csak a folytatásával játszottam többet, mely szinte beleégett az akkorra 40MB-os merevlemezembe. A második és a harmadik rész között azonban felgyorsultak az események, és a 3dfx-támogatásnak köszönhetően egyre több és jobb F1-es játék látott napvilágot. A GP3 is ekkortájt jelent meg, de sajnos csupán egy kis grafikai tuninggal próbált ismét a trónra jutni…

Mivel a GP3 számomra hatalmas csalódás volt, ezért félve installáltam fel a legújabb, immár a negyedik részt a merevlemezemre. A telepítés után rögtön a lovak közé csaptam, és már bámultam is az intrót, amitől rögtön jobb kedvem lett. A játékból kivágott részek igazán jó kis versenyhangulatot teremtettek, és épp ezért a gusztusos menübe lépve mihamarabb túl akartam lépni az általános beállításokon. Az automatikus beállítások során azonnal elképedtem, hisz a rendszer tesztelése során rájöttem, hogy bizony ismét a NASA-tól kellett volna vásárolnom a számítógépemet…

Persze nem adtam meg ilyen hamar, és máris a menük tengerébe vetettem magam, ahol rögtön a grafikus beállítások csavargatását céloztam meg. A tesztelések hatásosan meggyőztek arról, hogy csöppet gyenge a gépem, így minimális részletezettséggel, és 640x480x16bit felbontással távoztam ebből a menüpontból, majd az irányítást próbáltam belőni. Ez utóbbival is megyült a bajom, mivel nem akarta megenni a 2 axis-os irányítást (féket és gázt egyszerre lehet nyomni). A kormány kalibrálása és a beállítások után életre kelt a kurzor, és jobbra-balra ficánkolt a képernyőn… A versenyopcióban a legnehezebb nehézségi fok kiválasztása mellett kikap-csoltam minden gépi segítséget (automata váltó stb.), és így indultam neki első versenyemnek. Mivel az F1 2002 játékban is Suzukában züztam a gépet, ezért itt sem cécóztam sokat a pályaválasztásokkal.

A töltés után rögtön a bokszban találtam magam, ahonnan egy enyhe gázfröccsel próbáltam kimenni, de ekkor két eszméletlen gusztustalan (hihetetlen, milyen fejük van!), emberszerű lény jelent meg előttem, akik fél perc múltán engedtek csak ki a depóból. Ezután a már jól megszokott GP-„segítség" idegesített fel. Egyszerűen nem hagy a gép vezetni a bokszutcában, mert állandóan beleavatkozik a mozdulataimba. A pályára tévedve végül elmondható, hogy az autó irányítása, és így a fizikai modell szinte mit sem változott a GP2 óta. Könnyedén vezethető az autó (segítségek használata nélkül), és csupán a kanyarok kijövetelénél kell jobban figyelnünk, nehogy padlógázt nyomjunk 1-es, 2-es fokozatban. Az F1 2002 autóit jóval könnyebb megpördíteni, sőt, még a rázókövekre is jobban oda kell figyelni.

A GP4 fejlesztése során (is) kiemelték, hogy főleg a grafikai tupírozásra mennek majd rá a fiúk. Ennek ellenére vegyes képet mutat az alkotás. Igazi szépségét 1024x768-as felbontástól indulva mutatja meg a játék. Ha minden részletezettséget maximálisra állítunk, akkor az autók csillognak-villognak, egyszerűen gyönyörűek. A pályák tele vannak fákkal, élettel. A lelátókon ülők nem csupán egy nagy statikus bitmaphalmazt képviseltetnek, hanem már mozognak is. A depóban segédkező fiúk is megszépülnek valamennyire, de még így is érheti őket bőven kifogás. Aki azonban jobban szem-

ügyre veszi a grafikát, és nem csupán 300-zal tép a pályán, hamar észreveszi, hogy a pálya mentén található fákra, dombokra, emberekre (főleg a fotósok) húzott textúrák hihetetlen gyenge minőségűek, homályosak. A másik hatalmas probléma, hogy szerintem nem is létezik jelenleg olyan gép, ami megbirkózna a GP4 folyamatos mozgatásával ebben a felbontásban. Ezt onnan gondolom, hogy az én szerény 1GHz-es Duron gépemen (GF2 MX, 256MB), 640x480x16bit, és minden egyéb grafikai részletezettség kikapcsolása, vagy minimumra állítása mellett sem élvezhető a játék! A csilli-villi részletgazdagság mellett pedig jócskán 600% felett tartható a processzor terhelése… Az F1 2002 tehát gyorsaságban magasan veri a GP4-et, azonban, mint a képek is mutatják, az elnagyolt textúrák ellenére mégis telítettebb, és több élet van az új részben.

Az autók terén sem mutat változást az új verzió, így akár a Minardi gépsárkányaival is nyerhetünk futamot, hisz az autók között egy deka különbség sincs (technikailag és grafikailag egyaránt). Sőt, az autó-beállításoknál meg a legócskább gépet is lazán hétsebességesre állíthatjuk. A versenyautók finomhangolása persze nem csak ennyiből állhat. Hasonló mélységű lehetőségek adódnak az autó beállításával kapcsolatosan, mint az F1 2002 és a már előző GP-sorozatokban.

A játék hanghatásairól nem lehet rosszat mondani, bár az autók motorhangjai között nincs különbség, mégis szépen muzsikálnak a betontorpedók. Az F1 2002-höz hasonlóan itt is van rádiós kapcsolat bokszunkkal, így jobb esetben fontosabb információival is ellátnak bennünket. Azért jobb esetben, mert pl. a bokszból kijövet figyelmeztetnek, hogy most épp szabad-e a pálya, azonban amikor ropira törjük gépünket, csak egy „üres" üzenetet kapunk, majd fél perc múlva valamit beleböfiznek a fülünkbe…

Nézzük akkor még egyszer az F1 2002-vel való összehasonlítást. Tehát grafikailag, ha nem is szebb, de „teltebb" a GP4. A grafika és a hanghatások az F1 2002-ben „erősek", ami amolyan játékgép-stílust kölcsönöz a programnak, míg a GP4 színei és hangjai jóval visszafogottabbak. A GP4 nagy előnye, hogy az egész játékmenet nem egy gyorsított futamra hasonlít, ezért az F1 2002-vel szemben hatalmas versenyek alakulhatnak ki a szintén kicsit butácska AI ellenfelekkel szemben. Ez alatt azt értem, hogy akár körökig lehet az előttünk lévő gép fenekében autózni! Az F1 2002-nél ez szinte lehetetlen, ami nagymértékben rontja a játékélményt. Az apró részletek inkább az F1 2002 malmára hajtják a vizet, hisz a 2002-es évad, az autók közötti különbség, ami nem csak külsőben, hanem teljesítményben is észrevehető, valamint a textúrák minősége mind-mind előnyt jelent a GP4-gyel szemben. A visszajátszások tekintetében magasan a GP4 a jobb, ami felér egy Forma 1-es közvetítéssel. Az F1 2002 replay üzemmódja hihetetlenül gyengére sikeredett – az autó mozgása „kockaszerű", amit a gyorsított játéktempó tovább fokoz. A Force Feedback-hatások, az útegyenlőtlenségek az F1 2002-ben sokkal élvezetesebbek, az ember szinte érzi azt a bődületes erőt, sebességet, ami ilyenkor az autóra hat. A GP4 ehhez képest sétakocsikázás, hisz az autó szinte úszik az aszfalton. Végül a töltögetést is meg kell említeni, amiben a GP4 verhetetlen, hisz jóval többször kell várakozni, mint vetélytársa esetében…

Összességében nem mondható rossz alkotásnak a GP4, azonban már ideje lenne ledobni a jó ideje cipelt (csupán néhány részletben változtatott) fizikai modellt, valamint az azóta is fenntartott hatalmas gépigényt. A GP-fanek bizonyára az egekig magasztalják majd a negyedik kiadást, éppen ezért inkább csak nekik ajánlható feltétel nélkül a negyedik rész…

ePtOn

GEOFF CRAMMOND

Geoff Crammond az egyik legsikeresebb, legbefolyásosabb, és legkitartóbb angol játékdesigner/programozó, akit Anglia a hátán hordott. Az iparban sikeres karriert ért el, de a '80-as évek elején irányt váltott, és 1981-ben megalkotta az első játékát, a Super Invaders-t. A játék azonnal bombasikert aratott, amely csak kezdete volt a listavezető, és díjakat kaszáló játékok sorának, mint az Aviator, REVS, Sentinel, Stunt Car Racer, és a sokat ünnepelt Grand Prix, a Forma 1-es kategóriában.

Geoff rendkívül jól azonosul a játékok használóival, ezért az iparon belül sokszor szokták a „játékprogramozók programozója"-ként emlegetni. Ő azon kevesek közé tartozik, akik rendelkeznek olyan sokoldalú képességekkel, ismeretekkel, amik szükséges ahhoz, hogy közvetlen befolyásuk legyen a játékgyártás minden részletére. Kis csoporttal (egymáshoz közelálló emberekkel) dolgozik, és a rengeteg kód többségét, mely az eredeti Grand Prix-szériához tartozik, természetesen magának tudhatja.

1999-ben Geoff létrehozta a Simergy Ltd-t, amely kereskedelmi kapcsolatban áll az Infogrames-szel, így nem meglepő, hogy az Infogrames gondozásában jelenhetett meg a Grand Prix legújabb része. A munkamániás Geoff magánéletéről egyedül annyit tudni, hogy amikor nem dolgozik, pihenésképpen, többek között, szeret golfozni.

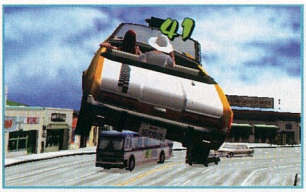
ÉRTÉKELÉS

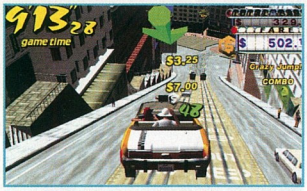
MINIMUM CONFIG: PII 400MHz CPU, 64MB RAM, 500MB HDD, DirectX 8.0, 16MB VGA kártya 3D-s gyorsítással, 4x CD-ROM/DVD, Win95/98/ME/XP **JAVASLAT:** NASA csúcsgépek

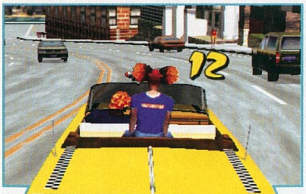
Élettel teli grafika,
Reális pályák,
Játékélmény az üldözések során

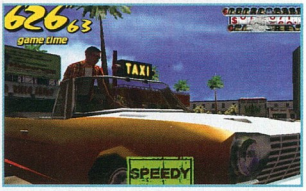
Hihetetlenül nagy gépigény,
Grafikai tuning (elnagyolt textúrákkal)

80%









CRAZY TAXI

EMPIRE INTERACTIVE ● SEGA ● WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM/PRODUCTS/EIDISPLAYPRODUCTS.ASP?PROD=21

AVAGY EGY KONZOLOS CSODA PC-S ÁTIRATA HOGYAN TUD KÖZÉPSZERŰSÉGBE SÜLLYEDNI MÉG AKKOR IS, HA AZ ELŐD MINDEN JÓ TULAJDONSÁGÁVAL BÍR…

Alig néhány számmal ezelőtt írtunk a játékról, felvázolva az alaphelyzetet, a játék előéletét, ám annyit azért érdemes elmondanom, hogy a Dreamcast és a SEGA egyik legnagyobb durranása volt megjelenésekor a Crazy Taxi, amely dögös zenéjével és pergős játékmenetével a képernyők elé szegezte a játékost, legyen az fiatalabb vagy idősebb. Személyes tapasztalatom nekem is volt a játékkal, először a fent említett konzolon láttam meg a zürichi reptéren, éppen egy átszállásra várva, és megvallom az őszintét, azon pár óra alatt nagyrészt csak a gépet nyüstöltem…

Nem csoda hát, ha nagy elvárásokkal a tarsolyomban rávetettem magam a PC-s verzióra, aminek azonnal sikerült hidegzuhanynyal megörvendeztetnie. Első látásra egy az egyben a konzolos játék átirata, és sajnálatos a dolog, de másodikra is. Amennyiben elkezdünk vele játszani, érdemes előbb gyakorolnunk egy sort, ugyanis a játék során különböző combókra lesz szükségünk a több pénz és a látványos manőverek elérése végett. Az irányítással nem lesz különösebb problémája senkinek, hiszen az iránybillentyűkön kívül két gombbal nyomulhatunk (vagy kormánnyal, joystickkal). Ha mindezen túlvagyunk, két módot választhatunk, az 'Arcade' és az 'Original' illegeti magát a főmenüben, belül pedig az Arcade rules, valamint a különböző időlimites módok rejteznek.

Amint elindítjuk a programot, kiderül, hogy ugyan a felbontásokat és a színmélységet a végletekig állíthatjuk, a konzolos grafika itt is visszaköszön, a textúrák kevéssé részletesek, az objektumok erősen szögletesek. A száguldás élménye azonban szerencsére nem szenvedett csorbát, így továbbra is erre helyeződik a hangsúly, valamint az arcade szabályoknak megfelelően kocsink sem törik – sőt, a fizikára sem nagyon kell odafigyelnünk (értsd: kanyarban nem nagyon fogunk alaphelyzetben borulni).

Célunk tehát a folyamatosan csökkenő időmennyiséggel küzdve minél gyorsabban eljuttatnunk a városban a delikvenseket egyik pontból a másikba, miközben minél közelebb hajtunk el egy-egy másik jármű mellett, minél több extra mutatványt produkálunk, annál több pénzt zsebelhetünk be, majd az idő leteltével megkaphatjuk jogosítványunkat, és az elért pénzmennyiség alapján rangsorolásunkat.

A játék a konzolos elől minden jó tulajdonságával rendelkezik, avagy a jó kis zene nagyon „ott van", a sebesség és a száguldozás őrjítő, a két város hatalmas, és tele van jobbnál jobb helyszínekkel (vasútállomás, KFC, Levi's Original Store, templom, stadion stb.), a forgalom nagyságát szabályozhatjuk, ahogyan a játékidőt is. A probléma ott kezdődik, hogy mindez kevés, mégpedig több szempontból is. Egyrészt azért, mert az a 4 track, amit a játék lejátszik nekünk, pillanatok alatt unalmassá válik (MP3 formátum, 160kbps – ergo alig 15 mega helyet foglal), másrészt a grafika elavultsága miatt, harmadrészt azért, mert a konzolos módszerek a PC-s körben valószínűleg nem lesznek annyira népszerűek (értsd: folyamatosan csökken az idő, igazi végcél nincs, csak minél több pénz beszedése). Másrészt azért, mert semmi újdonságot nem nyújt az eredeti programhoz képest, pedig az eltelt időben nyugodtan ki lehetett volna találni a sima konverzión túlmutató játékmódokat, esetleg néhány új pályát.

Ergo egy „húzzunk le egy újabb rókabőrt"-effekt tanúi lehetünk, avagy egy régi játékot egy az egyben átraktak PC-re, és most a SEGA-nál arra várnak, hogy a PC-s társadalom a nyakukba ugorjon ezen okból kifolyólag. Ennek elég kicsi a valószínűsége, hiszen jelen állapotában a program körülbelül 3-4 játékórát garantál – körülbelül ez az az időmennyiség, amennyi a combók kivitelezéséhez, és a „szuper" minősítésű jogsihoz kell (ezt a credits-képernyő követi), utána az ember elrakja a polcra abban a tudattal, hogy legalább ezzel is játszott. Aki nem játszott a játékkal még sosem, nyugodtan próbálja ki, garantáltan nagy élmény, aki viszont már sokat nyomult vele konzolon, annak semmi újat nem mutat majd. Hiába, a SEGA megint hozza a PC-s formáját…

Chilly

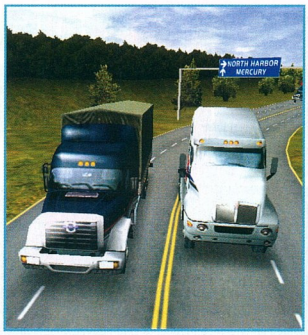
ÉRTÉKELÉS

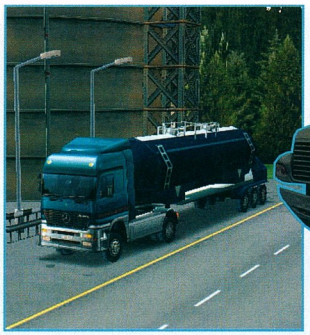
MINIMUM CONFIG: PIII 500MHz, 64MB RAM, 16MB-os videokártya
JAVASLAT: PIII 800MHz, 128MB RAM, 32MB-os videokártya, Force Feedbackes kormány

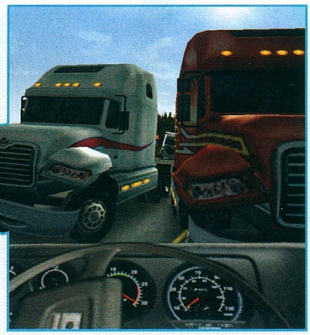
Száguldás
Konzolos Crazy Taxi-feeling
Zene

Elavult grafika
Kevés zene és pálya
Rövid játékmenet

81%







KING OF THE ROAD

JOWOOD ● SOFTLAB-NSK ● WWW.JOWOOD.COM/EN/?GAMES/KING_OF_THE_ROAD/GAMES_KINGOFTHEROAD.HTM

TE MIT TENNÉL EGY 32 TONNÁS KAMION PILÓTAFÜLKÉJÉBEN ÜLVE, MIKÖZBEN A MONSTRUM ERŐS FORGALOMBAN DÜBÖRÖG AZ AUTÓPÁLYÁN?

A SoftLab-Nsk fejlesztőcsapatának stílusteremtő alkalmazásával először 2000. májusában találkoztam Hard Truck 2 munkacímen, így nagyon megörültem, amikor az újság szerkesztőségébe megérkezett az ezúttal már a JoWooD személyében kiadót talált actionbusiness-simulator program folytatása King of the Road néven.

A lényegét tekintve kamionos szimulátorjáték, alapötlete pedig igen egyszerű. Modellezzünk le egy komplett országot hegyekkel, folyókkal, városokkal. A tájat ruházzuk fel a megfelelő időjárással, így legyen eső és napsütés, sőt nappal és éjjel is, persze váltakozva, és átmenetekkel. Ha megvagyunk eddig, kössük össze a településeket országutakkal és autópályákkal, melyek mellé építsünk benzinkutakat, szervizállomásokat és moteleket. Ne feledkezzünk meg a közlekedési csomópontok kitáblázásáról és szükség szerinti „belámpázásáról" sem. Ha idáig eljutottunk, alkossuk meg a közlekedésben résztvevő járműveket; ne sokat vacakoljunk, modellezünk minél többfélét: készítsünk személyautókat, 4x4-eseket, buszokat, furgonokat, sőt, ha már így belelendültünk, nem árthat egy-két kamion sem. Eddig eljutva szenteljünk egy kis figyelmet a rendőröknek, hiszen hiába dolgoztunk annyit a lámpák elhelyezésével és a sebességkorlátozással a hidaknál, ha nincs, aki a rendet felügyelje. Ha már ellenőrzünk, ne fukarkodjunk az eszközökkel, adjunk a rendőröknek bátran gyors autók mellett helikoptereket is. Sajnos manapság úgyis egyre több a közúti bűnözés, így nem árt, ha világunkban azok a „rendőrkopterek" kicsit több fegyvert visznek fel majd magukkal. Ez idő tájt alkotásunk már majdnem kész, hiszen vannak útjaink, és járműveink is adottak. Nosza hát, most töltsük meg világunkat élettel is.

Mi is lehetne izgalmasabb egy jó kis szállítmányozásos üzletnél? Mivel szimulátoros programról van szó, az ugye természetes, hogy lehet vezetni például a furgonokat, de azért a lényeg mégis az, hogy egy kamion volánja mögé beülve faljuk a kilométereket a vállalt küldemény minél gyorsabb elszállításáért felkínált tisztes haszon reményében. Ha elég ügyesen vállalkozunk, nem sok idő múlva már több kamiont is bérelhetünk, természetesen sofőröstül. Innentől kezdve a dolgok igazán beindulnak, hiszen az alkalmazottak útjait is már nekünk kell megtervezni a dolgok folytonossága okán, még több áru szállításával még több haszon reményében.

A King of the Road tehát egy teljes 3D-s környezetben játszódó kamionszimulátor, megspékelve klasszikus logisztikai ismeretekkel. Ami szembetűnő már az első indításnál, az az egész alkalmazást átható komplex megjelenítés. A programban valahogy minden a helyén van. Mire is gondolok pontosan? Hát például arra, hogy az áru feltöltéséhez a depó mellé kell kormányozni kamionunkat, a kereszteződésekben tényleg meg kell állni a piros lámpánál, ha elkezd esni az eső, azonnal be kell kapcsolni az ablaktörlőt, vagy szürkületkor a lámpákat. Egy másik jól eltalált dolog pedig a rendőrök dolga, akik „mindent látnak", így egy esetleges szabálytalanságot, ha nem is azonnal, de a következő ellenőrzési ponton biztos számon kérnek súlyos pénzbírság formájában. (Virtuális világunkban még létezik a helyszíni bírság intézménye.) De említhetjük például azt a magas szabadságfokot is, amit leginkább az a körülmény jellemez, hogy a célállomáshoz vezető legkedvezőbb útvonalat a kínálkozó 2-3 alternatíva közül választva, a rendelkezésünkre álló térképről tervezhetjük meg. Az út során szinte biztos, hogy tankolnunk is kell, előfordulhat egy-két sebességtúllépésből eredő bírság is, sőt, akár egy rosszul kiszámított kanyart követően az árokban is kiköthetünk. Ilyenkor a kamionunk rendre megsérül, és a hibák nagymértékben lerontják működését, veszélyeztetve a határidős teljesítést. Ebben az esetben mindig választhatunk; vagy elmegyünk a térképen jelzett legközelebbi szervizállomáshoz (ha tudunk), vagy a 911-es szolgálatot a helyszínre rendelve súlyos ezrekért orvosoltatjuk műszaki problémáinkat. Néhány megrendelés sikeres leszállítása után elegendő pénzünk lesz új kamion vásárlásához. A régit természetesen megtarthatjuk, vagy eladhatjuk kedvünk szerint.

A játéknak háromféle többjátékos módja van, melyeket az Interneten és helyi hálózaton egyaránt játszhatunk. A Circuit mód a hagyományos körversenyeké, leszámítva, hogy itt többtonnás kamionok a versenyzők; a Trial lényegében szintidőkre osztott versenyek sorozata off-road terepen; az igazi különlegesség a harmadik, Truck Ball nevű mód, ahol egyszerre négy kamion terelget egy hatalmas labdát azzal a céllal, hogy a többiek előtt lökje azt, valamelyik, a pályán elhelyezett ütközőponthoz.

Leendő kamionsofőrök, figyelem, kezeket a kormányok fölé, éljenek a csajok!

C5

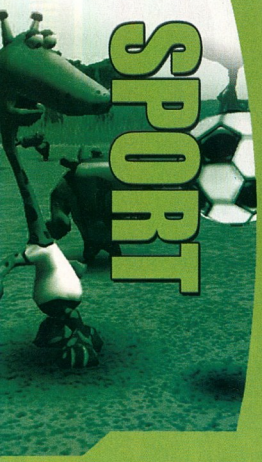
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 266MHz CPU, 64MB RAM, Win 95, 16MB D3D videokártya JAVASLAT: PIII 866MHz CPU, 256MB RAM, WinME/XP, 32MB D3D videokártya, Force Feedbackes kormány és pedálok

Igazi kamionos érzés
Komplex 3D-s világ
Ötletes multiplayer

Gyenge force feedback-támogatás

87%



ANTZ EXTREME RACING

▸ EMPIRE INTERACTIVE ● LSP ◂

Nyilván sokan emlékeztek még az *AntZ* (Z, a hangya) című nagyszerű animációs filmre, melyben egy hangya nem mindennapi kalandjait követhettük nyomon. Az Empire erre építve dob piacra hamarosan egy versenyjátékot, melyben 6, a filmből már jól ismert karaktert irányíthatunk (kezdetben csak Z-4195, ismertebb nevén Z és a hatlábú gyönyörű Bala hercegnő választható, később azonban, egyre több versenyt megnyerve, Azteca, Cutter, Weaver és Mandible is hozzáférhetővé válik). A pályákon csapdák és bónusz tárgyak egyaránt előfordulhatnak, összességében pedig 4 tipusú versennyel találkozhatunk: vezetés, futás, hajózás és repülés. Persze mindvégig tartsuk majd szem előtt, hogy ezeken a versenyeken az 1 km/h sebbesség elérése jelenti az álomhatárt ☺.

77 ... Tiger Woods PGA Tour 2003
78 ... Agassi Tennis Generation
80 ... Sven-Göran Erikkson's Football World

TARTALOM

TOP 10

1. 2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
2. NHL 2002	Electronic Arts
3. NBA Live 2001	Electronic Arts
4. Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision
5. Champ. M. 2001/2002	EIDOS Interactive
6. Tiger Woods 2002	Electronic Arts
7. Virtual Pool 3	Interplay
8. Virtua Tennis	Empire
9. Salt Lake 2002	EIDOS Interactive
10. Trophy Bass 4	Sierra

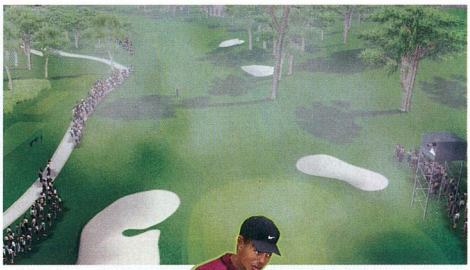
ELŐREJELZÉS

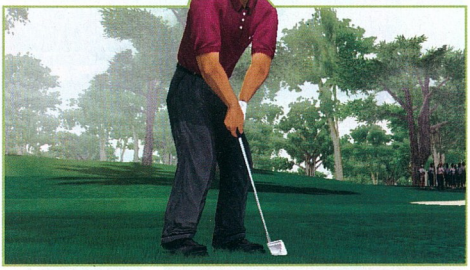
Fila World Tour Tennis	2002/07	THQ
Madden NFL 2003	2002/08	Electronic Arts
Season Ticket Football	2002/08	Infogrames
Cabela's Deer Hunt 2	2002/08	Activision
Championship Manager 4	2002/09	EIDOS Interactive
Bird Hunter 2K3	2002/10	Infogrames
Deer Hunter 2K3 Legend Hunt	2002/10	Infogrames
Trophy Hunter 2K3	2002/10	Infogrames
Links 2003	TBA	Microsoft
Euro Tour Cycling	TBA	Akaei

PET SOCCER

▸ MÉG NINCS ● TECHLAND ● PETSOCCER.TECHLAND.PL ◂

Bár a Pet Soccer gyerekjátéknak készül, igencsak humoros grafikája miatt bárkinek ajánlható, aki egy kis kikapcsolódásra vágyik. Szereplői a Pet Racer-ből már ismert állatfigurák lesznek, akik ezúttal tizenkét őrült csapattá formálódnak össze. Minden csapatnak saját pályája lesz, és a titkos pályákkal együtt összességében 15 játéktér áll majd rendelkezésre. A hét bajnokságnak köszönhetően pedig bejárhatjuk az egész világot. A lengyel fejlesztőcsapatnak köszönhetően a Pet Soccer időközben már megjelent lengyel nyelven, az angol verzióra sem kell már sokáig várnunk.





TIGER WOODS PGA TOUR 2003

▸ ELECTRONIC ARTS ● HEADGATE STUDIOS ● WWW.EA.COM ◂

BÁR MÉG HÁTRA VAN A NYÁRI SZÜNET, LASSAN KEZDŐDIK A 2003-AS SZEZON AZ EA SPORTS-NÁL.

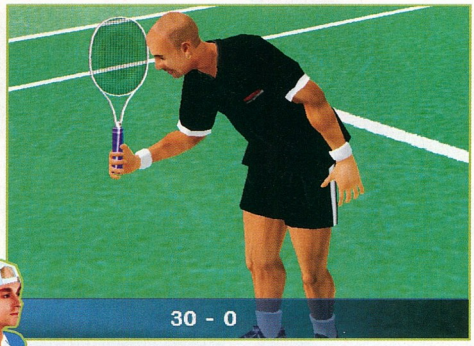
Nem mondanám, hogy töretlen népszerűségnek örvend mostanság az EA Sports a játékosok körében. Megdönthetetlennek látszó hegemóniája a sportjátékok területén sokak szerint visszafogja a fejlődést, csírájában fojtva el a kisebb fejlesztők szórványos próbálkozásait. Bár van némi igazságalapja az ilyen eszmefuttatásoknak, vitathatatlan tény, hogy a cég csak magának köszönheti sikereit: ha ők egyszer elhatároznak valamit, akkor időt, pénzt és fáradságot nem kímélve véghez is viszik azt. Pár éve például úgy gondolták, kihasítanak még egy szeletet a piac tortájából, vagyis a golfszimulátorok területére betörve olyan nevekkel veszik fel a harcot, mint a Microsoft-féle Links-sorozat. Megszerezték a PGA-licenszet, szerződtették a nagynevű Tiger Woods-ot, és lassan összeállt a mű – ami azonban mégsem volt az igazi. Egészen idén tavaszig, amikor is az új fejlesztőgárda, a jónevű Headgate Studios segítségével végre igazán kiforrott, az EA Sports legnagyobb neveivel is nyugodtan egy lapon említhető játék született.

Alig pár hónapja olvashattatok ismertetőt a Tiger Woods PGA Tour 2002-ről, de a kiadó máris bejelentette a folytatást. A kérdés ilyenkor mindig az: számíthatunk-e valóban komoly fejlesztésekre, vagy (kis túlzással) csak az előző részben cserélik le a dátumot 2003-ra. Az idei őszre tervezett megjelenés mindenképpen utóbbit vetíti előre, és a kiadott sajtóanyag olvasgatása sem oszlatta el kételyeimet. Persze jól bevált recepten nem érdemes sokat változtatni, másrészt viszont egy játékot senki sem fog kétszer megvenni, úgyhogy csak kéne valami plusz, ami miatt újra zsebükbe nyúlnak a játékosok. Lássuk, mit ígérnek a fejlesztők: Az előző epizódból már megismert PGA Tour helyszínek sora kettővel bővül, így most már összesen nyolc színtér (Pebble Beach, Sawgrass, Royal Birkdale Golf Club, Princeville, Poppy Hills, Spyglass Hill, Scottsdale és Torrey Pines) áll majd rendelkezésünkre. A címszereplő mellett rengeteg más profi játékos is fellelhető lesz a játékban. Velük a régiek mellett új játékmódokban is összemérhetjük majd tudásunkat, melyek közül legérdekesebbnek a "career" tűnik. Ebben egy egész pályafutást élhetünk végig, végigkövetve golfozónk képességeinek fejlődését a kezdő szinttől egészen a csúcsig. Mindeközben a megnyert összegeket edzésre és jobb felszerelés vásárlására kell fordítanunk, ha sikert akarunk elérni. Az irányításért egyébként továbbra is az előző részben kiválóan vizsgázó TrueSwing metódus felel, amivel tényleg élményszerűvé válik a játék. Persze nehezen váltó öreg motorosoknak továbbra is megmaradnak a hagyományos két-, illetve háromklikkes módozatok is.

A grafika terén se számítsunk egetrengető változásokra. Igaz, már a 2002-es változat is rendesen megizzasztotta még a komolyabb vasakat is a gyönyörű látványért cserébe. Maradnak a részletesen kidolgozott, lélegzetelállítóan szép helyszínek, az élethű motion capture animációk és a színvonalas kamerakezelés. Ezekre tesznek rá még egy lapáttal az új speciális effektek, melyek elsősorban a különböző időjárási körülmények megjelenítésére lesznek hivatottak. A hangulat megteremtéséért a látványon túl a továbbfejlesztett kommentárok felelnek, a mikrofonnál David Feherty és Bill Macatee – az EA nagyon büszke rájuk, még ha felénk nem is mondanak túl sokat ezek a nevek.

Mindenképpen említést érdemel még a Course Architect program, amivel saját pályákat szerkeszthetünk majd a játékhoz, valamint a Course Utilities csomag, amivel a régi részek helyszíneit konvertálhatjuk át 2003-as formátumra. Ebből is kitűnik, hogy minden bizonnyal igazán tartalmas és színvonalas golfprogram lesz a Tiger Woods PGA Tour 2003, mégis erős a gyanúm, hogy a 2002-es epizód tulajdonosai nem fognak rá beruházni…

Immortal



AGASSI TENNIS GENERATION

CRYO INTERACTIVE ● AQUA PACIFIC ● WWW.CRYO-INTERACTIVE.COM

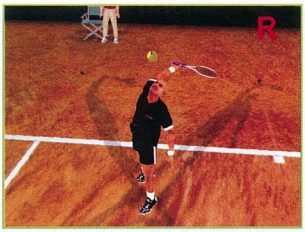
ÚJABBAN MINDEN HÓNAPRA JUT EGY TENISZJÁTÉK – ÖRVENDETES TENDENCIA, FŐLEG HA A MOSTANIHOZ HASONLÓ ANYAGOKKAL LÁTNAK EL BENNÜNKET A KIADÓK

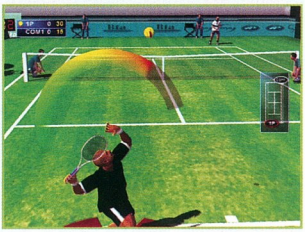
Andre Agassi amellett, hogy az egyik legszínesebb egyénisége a teniszsportnak, igen eredményes versenyző is: hét Grand Slam győzelem fűződik a nevéhez, és a világon ötödikként sikerült mind a négy nagy tornán diadalmaskodnia. Olimpiai arany 1996-ban Atlantában, két Davis-kupa győzelem és rengeteg megismételhetetlen, nagy pillanat. Ha egy ilyen kaliberű sportoló nevét adja egy számítógépes játékokhoz, annak már jelentenie kell valamit, nem igaz?

Persze, ha mást nem is, hát annyit mindenképpen, hogy a kiadó mélyen a zsebébe nyúlt... Bevallom, nem vagyok az a rajongó típus, aki eszeveszetten rohan a boltba, ha megjelenik az Illés Béla Football Challenge vagy a Kozsó Popstar Manager. Ezzel együtt jót tehet egy proginak, ha a téma egy megkérdőjelezhetetlen tekintélyű szakértője segíti a fejlesztést (lásd: Colin McRae Rally sorozat), ám sokszor csak a jobb eladhatóság kedvéért tüntetnek fel márkavédjegyé vált sportolóneveket a címben. Az igazságot ezúttal a két véglet között találjuk meg, hiszen ha a Tennis Generation a maga kategóriájában nem is akkora klasszis, mint a teniszcsillag, azért szégyent sem hoz Agassi tar fejére.

A címtől elszakadva érdemes lehet más oldalról kezdeni a játék behatóbb vizsgálatát. Gondolok itt a program PS2-es átirat voltából fakadó pozitív és negatív vonásokra. Alapvetően mindig öröm egy-egy ilyen, üde színfoltként ható konverzió megjelenése PC-re, bár sokszor fejünket fogjuk a számítógépes adaptálás összecsapottsága miatt. Jelen esetben szerencsére a menük alacsony felbontásán és a grafikai beállítások szegénységén túl nem találkozunk ebből adódó hibákkal. Annál inkább átjön viszont a játékgépeken mindennapos, személyi számítógépeinkről viszont egyre inkább kiveszőnagybetűs Játékélmény, ami képes órákra a monitor elé szögezni az embert. Az irányítás összetettsége a Virtua Tennis és a Roland Garros 2002 között van, előbbinél kissé nehezebben megszokható négy tűzgombos rendszere miatt. Az ütésfajták (normál, nyesés, emelés, perdítés) begyakorlása után viszont hasonlóan élvezetes mérkőzéseket vívhatunk, mint a nálam etalonnak számító VT-ben. Egyedül a pozícióváltás okozhat gondot, ezen a téren a RG2002-re hasonlít a program. Arról van szó, hogy emberünk hajlamos össze-vissza rohangálni a pályán, ha nem tudunk normálisan beleállni egy ütésbe, eléggé komikus és egyben illúzióromboló látványt produkálva. A kezelhetőség ezzel együtt is kifejezetten jónak mondható, szinte bármilyen elképzelhető megoldás kivitelezhető a rövidítéstől kezdve az átemelésen át egészen a lecsapásig. Ráadásul hibázni is lehet, meredekebb ütéseknél könnyen a pályán kívül vagy a hálóban köthet ki a labda – csak azt nem értem, utóbbi esetben miért OUT-ot mond a bíró? A játszhatósággal kapcsolatban meg kell még említenem a három szinten állítható mesterséges intelligenciát, ami igen korrektre sikeredett: easy-n lehet alázni, noha nem játszik annyira látványosan rosszul a gép, hard-on viszont kegyetlenül oda teszi a labdát, ahol épp nem vagyunk... van benne kihívás!

Mindez persze mit sem érne kellően igényes grafika nélkül. Szerencsére az Agassi Tennis Generationt ezen a téren is főleg dicséret illeti. Bár a teniszarénák kidolgozottságától nem estem hanyatt, a pálya és környéke már egész kellemesre sikeredett, maguk a játékosok pedig kifejezetten szépre, főleg ami az animációt illeti. A modellek jól kidolgozottak, a mozgások pedig folyamatosak és élethűek, játék közben éppúgy, mint a meccseket megszakító, "hangulateremtő" bejátszásokban. Utóbbiak jól illeszkednek a történésekhez, kellően rövidek ahhoz, hogy ne törtelejék szét a mérkőzéseket, bár lehetne többféle is belőlük. Az automatikus visszajátszás jó hogy van, az viszont már





kevésbé örvendetes, hogy csak az van, és hogy mindig ugyanabból az élvezhetetlen nézetből mutatja az eseményeket. A pálya textúrája messziről jól néz ki, salakon még a lábunk nyoma is látszik, közelről azonban kissé pixeles lesz. Az árnyékok igen tetszetősek, bár nappali fényviszonyoknál talán túl sötétre sikeredtek. Összességében a látvány, ha nem is forradalmi, teljesíti a 2002-es elvárásokat, és így semmit nem von le a játék élvezhetőségéből.

Nem ennyire jó a helyzet a hangok és zenék terén. Utóbbiakból meglehetősen kevés van, és azok is a könnyen felejthető kategóriába tartoznak. A közönség reakciói eléggé a helyükön vannak, egy-egy hosszabb labdamenet közben felhördülnek, majd a végén tapsban törnek ki. A teniszezők nyögései is életszagúak, a labdapattanás hangja már kevésbé. A kommentátor nem sokat beszél, és amúgy sem túl változatos, de legalább nem is nagyon téved. Nagy kár, hogy a mérkőzésvezető nem ismeri a játékosok neveit, elég illúzióromboló ezek helyett "Com1-Player1"-et hallgatni.

Pedig csak 32 nevet kellett volna bedigizni, hiszen összesen ennyi teniszező található a játékban. Szép szám, de sajnos egyedül Agassi valós személy közülük, a többiek mind kitaláltak. Van azért egy-két elég karakteres arc is, de nem ez a jellemző. Ráadásul meglehetősen keveset lehet róluk tudni – nemzetiség, életkor, mi az erős oldala, és ennyi. A szerelésüket sem tudjuk megváltoztatni, ütőt sem áll módunkban választani, és saját karaktert sem generálhatunk. Itt mindenképp gyengébbnek mutatkozik az Agassi Tennis Generation vetélytársainál, és akkor még nem is szóltunk a játékmódok szegényességéről. Ezekből mindössze három lelhető fel a játékban: az elmaradhatatlan "Quick Match", melyben egyes vagy páros mérkőzést vívhatunk, az "Arcade", ahol a cél öt meccs megnyerése zsinórban, különböző helyszíneken, valamint az "Agassi Tournament", ami egy egész évad lejátszására ad lehetőséget, minél több pénz bezsebelésére buzdítva a játékost. A programban található valamennyi (összesen 14) helyszínt végigjárva négyféle borításon teniszezhetünk a szezon során. Sajnos a "Tournament"-et csak a névadó szerepében nyomhatjuk, ami azért elég rossz húzás. Ráadásul hiányoznak az ilyesfajta karriermódokban szokásos lehetőségek: az edzés, a képességek fejlesztése, új felszerelések vásárlása.

Lehetőségeink szűkössége sajnos nem tesz jót a játék szavatosságának, és ezt az értékelésnél mindenképpen figyelembe kell vennem. Sokkal nagyobb súllyal esik viszont latba a jól eltalált játszhatóság és a kellemes grafika, melyek révén a program joggal pályázik előkelő helyezésre a mostanság ömlesztve megjelenő teniszjátékok kiélezett versenyében.

Immortal

TUDTAD-E?

...hogy Andre Agassi 1986-ban, 16 éves korában állt be a profik közé. Ekkor még hosszú, szőke hajával és fluoreszkáló szereléseivel hívta fel magára a figyelmet. Ehhez képest ma tökösimára borotvált fejjel, kizárólagos öltöztetési joggal rendelkező sportruha-szponzora fekete pólójában feszítve vigyorog ránk a TV-képernyőkről a pengerekламban. Hiába, no, változnak az idők...

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PIII-500MHz, 128Mb RAM, 32Mb-os videokártya 300Mb HDD **JAVASLAT:** a fenti összeállításon már az 1024x768x32 sem okozhat gondot

Eltalált irányítás
Okos gépi ellenfél
Sok helyszín és teniszező

Kevés és sablonos játékmódok
Hallószervünket nem kényezteti el

81%

PC.GAMES DVD

PONTGYŰJTŐ AKCIÓ!

A DVD-k tokján minden hónapban találhatsz egy pontot, melyekből 6-ot összegyűjtve, az alábbi csodás ajándékok egyike a tied lehet:

póló
könnyű viseletű, T alakú pamut darab

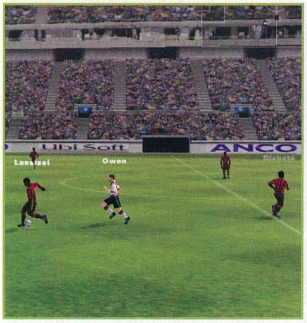
varrókészlet
na erre varrjál gombot :)

egérpad
feliratozott rágcsálóketrec

elemlámpa
hogy rávilágítsunk a helyzetre

bögre
a buborékos italok számára

mérőszalag
hogy mérhető legyen a különbség :)



SVEN-GÖRAN ERIKKSON'S FOOTBALL WORLD

▸ UBI SOFT ● ANCOZ ◂

SVEN-GÖRAN ERIKKSON MESTER AZ ÉLETBEN SZERENCSÉRE JOBB TELJESÍTMÉNYT NYÚJT, MINT AMILYENEK A RÓLA ELNEVEZETT JÁTÉKPROGRAM-FELDOLGOZÁSOK.

Sven-Göran Erikkson szerény, halk szavú, szimpatikus, ugyanakkor mindemellett nagyszerű karrierrel büszkélkedhet. Alighanem ezekkel a tulajdonságokkal kiegyeznének azok a játékkészítők is, akik a fent nevezett svéd tréner nevével fémjelzett játékkal, a Sven-Göran Erikkson's Football World-del lepték meg focirajongókat. A futballedző-szimulátorok terén eddig mindössze két maradandó játékról beszélhettünk: az EA Sports féle Football Manager és a UEFA Champions League Manager sorozatai voltak a legjobban sikerült darabok. A Ubi Soft nehéz fába vágta tehát a fejszéjét, de egy kicsit más utat is kell egyben járnia, mint előbb említett konkurenseinek.

Mint a játék nevéből is kiderül, ezúttal nem klubcsapatnál, hanem válogatottnál kell tevékenykednünk, ami merőben más munka és felelősség is. Bár Sven-Göran Erikkson nem is olyan rég még klubcsapataival kergette az aranyérmet a bajnokságokban, ezúttal azonban jelenleg aktuális munkáját, azaz az angol labdarúgó válogatott irányítását vehetjük át. A játék intrója utal a koreai-japán közös rendezésű VB-re, bár jó minőségűnek és igazán megindítónak távolról sem nevezhető. A főmenü és a menüoldalak viszont már igazán megindítóak, de leginkább a nevetés, a mosolygás és a sírás funkciókat próbálják megindítani az emberben. Ilyenkor érdemes gyorsan elővenni a „láttunk mi már csúnya menük–nagyszerű játék kombinációt" mondatot és gyorsan a dolgok közepébe vágni. Ez nem is lesz nehéz, hiszen vagy új játékot kezdünk, vagy betöltjük elmentett állásainkat – vagy kilépünk. Belépés után eldönthetjük, hogy akarunk-e az U21-es csapat menedzselésével is foglalkozni, avagy lepattintjuk ezt a kósza megbízást. Beállíthatjuk, hogy élő sorsolás legyen a kezdet előtt és izguljunk, avagy rögtön a ténnyel szembesüljünk, valamint azt, hogy a nemzetközi klubcsapat és válogatott eredményekre kíváncsiak leszünk-e menet közben. Jó tudni, hogy nem az eredeti selejtezőcsoportok beosztását adja, amellyel a csapatok eljuttak (vagy éppen nem jutottak el…) a mostani világbajnokságra, hanem mindig végez egy véletlenszerű sorsolást, aztán jöhetnek a totógyilkos meccsek. Ezek után indul a játék, amelyben egy igen egyszerűen, de legalább áttekinthetően kivitelezett oldalról intézhetjük a teendőnket.

Legfontosabb ebből rögtön a csapat megtalálása, azaz a kiválogatás. Szerencsére ezt egy nagyon jó szűrőrendszerrel látták el, s így sokféle tulajdonság szerint tudjuk szűkíteni a bővebb keretbe meghívni szándékozottak névsorát és azokból pedig majd kialakítani a kezdő csapatot, valamint a cserepadot. Ez a keresés rész tehát nemcsak rendkívül alapos, hanem jól használható is, viszonylag rövid idő alatt össze lehet rakni a csapat szerkezetét, még az angol já-tékosokat kevésbé jól ismerő játékosoknak is. A taktikai rész is jól el lett találva, ugyanis rendkívül hangulatos módon a kiválasztott alakzat után – ami lehet akár custom, azaz tetszés szerinti is – az egyes játékosoknak felrajzolhatjuk, hogy mit is várunk el tőlük. Nemcsak pozíciókat határolhatunk be, hanem mozgásirányokat és kombinációkat is megadhatunk. A rajztábla-feeling tehát nagyon jól vizsgázott, a játékosok neve mellett megadható feladatábrák viszont abszolút érthetetlenek, a kis szimbólumok jelentéseit csak találgatni tudtam – merthogy a neveik nincsennek kiírva, ami elég nagy hiba. Ám az igazi csemege még hátravan: a mérkőzések. A játéknapok előtt van lehetőség kétcsapatos edzésre, ami teljesen 3D-s környezetben láthatunk. Ez azért is jó, mert megfigyelhető, hogy ki milyen formában van, ki mennyire fáradt, koncentrált, motivált, stb. A mérkőzéseket is ugyanilyen megjelenítésben követhetjük nyomon, s közben olyan segédletet kérhetünk, mint a már jól ismert radar, vagy a labda ívét jelölő nyilak, no meg persze tudunk közelíteni is a játéktérhez. A grafika ugyan nem nyit új távlatokat, de menedzserprogramról lévén szó jónak nyugodtan elkönyvelhetjük.

Érdekes egyveleg a Sven-Göran Erikkson's Football World, hiszen kivitelezését tekintve igencsak egyszerűnek mondható, de taktikai mélységét tekintve állja a sarat. Igaz, kedveltségének komoly gátat szabhat a monotonitás, hiszen itt se transfer menü, se játékos-skill fejlesztés, se új kihívás egy új klubnál, se egy osztállyal feljebb lépés vagy kupadöntő…

Doki

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium II 300 MHz, 64 Mb RAM, 300 MB HDD, 16 MB 3D kártya **JAVASLAT:** Pentium III 600 MHz, 128 Mb RAM, 300 MB HDD, 34 MB 3D kártya

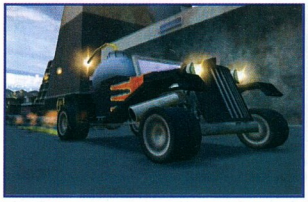
▲ Átlátható Rajztábla-feeling

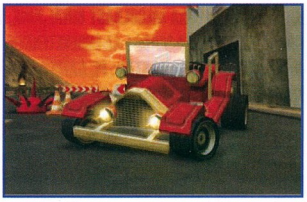
▼ Hiányzó feliratok Gyenge kivitelezés

80%

BUZZING CARS

EPSITEC ● EPSITEC ● WWW.EPSITEC.CH/BUZZINGCARS





A Syberia című játék kapcsán már keseregtem egy sort odébb, hogy mennyire kezd nem tetszeni a játékok eltorzulása, a trend, hogy kezd az egész átcsapni a pénz őrült módon való keresésébe, és pont azt öli ki, ami az egész mozgatórugója: a lelkesedést, a játék örömét. Így hát aztán duplán is nagy öröm volt, amikor felinstalláltam a spanyol székhelyű Epsitec nevű cég Buzzing Cars című játékát, hiszen olyan játékélményt ad, amit kevés más. Egyébiránt a 2001/2-es számunkban bemutatott Colobot nevű programnyelv-játék is az ő nevükhöz fűződik.

Az már az első képernyő megjelenése után világossá vált számomra, hogy a játék fő alkotóeleme a humor, és az a beleszőtt báj, amit inkább mint szórakoztatási faktort építettek bele – kikerülve a szigorú szimulátor vagy versenyjáték skatulyát. Több, nagynevű társát megszégyenítő fizikai szimulációt tartalmazó autóverseny ez, mely nem a poligonok számával és speciális effektusainak százával fogja meggyőzni a vásárlókat – hanem játékélményével!

A számok tükrében az átlagosnak mondható felhozatalt nyújtja a játék, hiszen 7 különböző verdával 9 pályán állhatunk rajthoz – az ilyenkor elmaradhatatlan kiegészítésekkel, mint a járművek színének megváltoztatása, fejleszthetősége, pénz gyűjtése a versenyek alatt, stb. Merthogy a több játékmód között akad egy misszió alapú lehetőség is, ami 28 elvégezendő feladatot takar. Ezek különböző kritériumok szerint mennek, mint például legjobb idő vagy legkevesebb sérülés. Teljesítményünk függvényében kapunk pénzt, amit aztán újabb és újabb fejlesztésekre költhetünk. Az Internet segítségével amúgy újabb és újabb feladványokat tölthetünk le.

A részletes kidolgozottságra sem lehet panasz, hiszen a fentebb nevezett játékélmény szem előtt tartása végett olyan apró dolgokkal találkozhatunk, mely eddig talán egy játékban sosem volt összegyúrva. És itt, most ez megtörtént: a Terep 2 óta nem látott fizikai szimuláció teljes visszaköszönése, dallamos, és szórakoztató hanghatások, izgalmas pályák, akadályok és feladatok.

Azt mondanám: kötelező darab – garantáltan szórakoztató!

LILO & STICH

DISNEY INTERACTIVE ● BLITZ INTERACTIVE ● WWW.DISNEYINTERACTIVE.COM

Megdöbbentő megállapításra jutottam a Disney legújabb animációs filmjének nézése közben. A humorosnak vagy szórakoztatónak ítélt jelenetek többsége nekem csak két szót juttatott eszembe: sablon és ízléstelenség. Igen, a nagy animációs stúdió is kezd szépen behódolni a lassan megszokássá váló obszcén, néhol gusztustalan, de mindenképpen felnőtteknek való poénokkal való filmek áradatának, és maga is ezek gyártásában látja a jövőt. Na de kérem szépen, nem lesz ez egy kicsit sok? A Lilo & Stich című rajzfilmet alig 1 hónapja tűzték műsorra az államokbeli mozikomplexumok, és máris itt a játékátirat belőle. Melyről – csakúgy, mint a filmről – nem vagyok túl kedvező véleménnyel, de az okok és tények más-más tőből fakadnak!

A szori szerint Stich egy földönkívüli lény, aki génmanipuláció segítségével jött a világra, és leginkább egy kutyára hasonlít. Anyabolygójáról való menekülése közben pont a Földet szúrja ki magának, mint menedékhelyet, azon belül is Hawaii szigetét. Itt ismerkedik össze a film másik főszereplőjével Liloval, az éppen aktív gyerekkorát taposó kislánnyal. A film nagyjából a család és az összetartozás rejtélyét próbálja megfejteni – amivel nem is lenne különösebb baj, ha nem ilyen eszközökkel tenné…

A játék egy külső nézetből játszható ál-3D-s platformer játék – mely a mostanában amúgy is gyászos termés tátongó űrjén próbál kicsit enyhíteni. Akik esetleg a PlayStation nevű játékkonzollal már megismerkedtek közelebbről, és azon belül is a Crash Bandicoot nevű játékkal, nagyjából és egészében megkapják a Lilo&Stich című játékot egy az egyben. Igen, a hasonlóság letagadhatatlan: hátra szegezett kamera, folyamatos haladás előrefelé egy zárt pályán, bónusz csillagok és fényképek gyűjtögetése, akadályok kikerülése, szörnyetegekre ráugrás… A grafika ennek megfelelően alakul: nem a legrondább, sőt, szép színei vannak – de semmi egyéb extra. A hang és egyéb tényezők is pont azt szolgálják, hogy egy igazi közepes játék benyomását kelthesse bennünk a produktum. Gyermeknek és gyermek lelkű felnőttnek pár napra kikapcsolódni jó – ennyi van a játékban, s nem több. Aloha!

Bagó Péter

HELP

TISZTELETTEL JELENTHETEM BE ÚJ ROVATUNKAT, MELY AZ IDEIGLENES KERESZTSÉGBEN A HELP NEVET KAPTA. A ROVAT CÉLJA AZ, HOGY ÜGYES-BAJOS DOLGAITOKRA MEGOLDÁST KÍNÁLJUNK, LEGYEN AZ JÁTÉK VAGY HARDWARE PROBLÉMA. MINT ALÁBB LÁTSZANI FOG, A TELJES CIKKÍRÓI GÁRDA AKTIVIZÁLTA MAGÁT AZ ÉRDEKETEKBEN, ÍGY VAN, AHOL TÖBB MEGOLDÁST IS TUDUNK KÍNÁLNI. A KÉRDÉSEKET TOVÁBBRA IS VÁRJUK AZ ALÁBBI CÍMEKEN: POSTÁN: PC.GAMES 1325 BUDAPEST, PF.: 315 E-MAIL-BEN: HELP@PC.GAMES.HU SMS-BEN: 06-30-477-8354 MOST PEDIG VÁGJUNK BELE A SŰRŰJÉBE!

Hello Yeti vagyok, és az AoFII Age of Kings-el kapcsolatban szeretnék sok-sok információt kérni (ha lehet kódokat is pl. hús, fa...).
Kösz, Szevasztok!

Szia Yeti!

Ez így elég tág fogalom, a sok-sok infó bele sem férne a keretünkbe. Kezdjük mondjuk a kódokkal, gondolom a cheat kódokra gondolsz, íme. A játék közben üsd le az ENTER-t, és gépeld be az alábbiakat (csak egyjátékos üzemmódban működik!):
Lumberjack – +1000 fa
Robin Hood – +1000 arany
Cheese Steak Jimmy's – +1000 élelem
Rock On – +1000 kő
I Love the Monkey Head – VMDL
How do you turn this on Cobra Car
To Smithereens Saboteur
I R WINNER – Győzelem
Polo – Nincs "Fog of War"
Marco – A térkép felfedése
Aegis – Folyamatos építkezés
Natural Wonders – A vadállomány kontrollálása :)
Resign – Vereség
WimpyWimpyWimpy – Vereség
Torpedo(player #) – # játékos megölése
Black Death – Győzelem
Woof Woof – A madarakat szuperkutyákká változtatja
Furious the Monkey Boy – Kapsz egy őrült majmot :)

Utóbbi kettő csak az AoK: The Conquerors kiegészítővel működik!

}{redenc

Ps: a teljes végigjátszás megtalálható a CD GAMES 2001/01-es számában!

Halee!!
a Jedi knight 2ben vagyok elakadva és ha végigjátszást nem is de egy kis help elkéne. Még az elején vagyok (fénykardom sincs) ott kezdek hogy átmegyek egy sárfolyó felett e csöveken és bent szállító trackek repkednek a fejem felett de nem tudom hogy hova merre és meddig?
plz segítsetek előre is köszi

Martin

Szintén elég tipikus hely. Menj ki a külszínre, a savfolyó mellé. Ott egy nagy csőből kb. percenként üritik a gázokat. Mikor kijön, ugorj rá, majd mássz be az alagúton. Bent verd szét a piros testeket, ezután ha felmész, már nyugodtan benn-maradhatsz a teremben, ahol a csillék röpködnek. Mássz fel az oszlopra, és onnan ugorj az egyik tetejére.

Lucas Z the lord

Hehe, Lucas válasza tökéletes, ámbár van egy másik módszer is, amire nem számítottak a készítők sem :) Íme: amint kimegy egy ilyen szállítóvagon abból a bizonyos szobából, rövidesen kinyílik a személyzeti ajtó is. Ha ügyesek vagyunk, mi is utána tudunk rohanni és kimenni az ajtón. Azonban itt rögtön álljunk meg az ajtó előtti párkányon. Majd mentés! :P Az ajtó bezáródik, majd rövidesen újra kinyílik, amikor jön a következő szerelvény. Amint nyílik az ajtó, máris kezdhetünk ugorni a tetejére. Egy kis ügyességgel máris fent vagyunk, mehetünk tovább...
üdv
Ch00ler.always.finds.alternatives :)))

Ps: a teljes végigjátszás megtalálható a CD GAMES 2002/03-as számában!

****

Hello,

Elakadtam a Jedi Knights II: JEdi Outcast-ban...Hol találok végigjátszást?
Ott tartok, hogy Lando-t kiszabadítottam és a hajójához kell lemennem, de nem tudom merre...

Köszi,
András

Itt sokan elakadtak, én is vagy egy fél napot szórakoztam, mire rájöttem a megoldásra. Valahol találsz egy termet, közepén egy nagy mélyedéssel. Ha itt bemész egy ajtón, egy sötét terembe érsz, ahol az infrát használva kell átugranod az egyik cső felett (default: numlock 4). Innen már nem lesz nehéz.

Lucas Z the lord

A celláknál menjünk a terem másik végébe, ahol megtaláljuk Landót. A beszélgetés után induljunk vissza, és menjünk fel az előző szintre. A nagy teremben menjünk a sarokban lévő fülkébe, ahol álljunk az ajtó elé, és a helyes kód (amit Lando adott meg) elmondása után továbbmehetünk. Mikor a lift lemegy, fénykarddal verjük szét a rácsot. Az ablaknál a résen keresztül nyomjuk meg jedi erővel a kapcsolót, hogy kinyíljon az ajtó. A „kis" csetepaté után, ahol jó szolgálatot tehet a gyorsítás-fénykard páros használata, menjünk fel az irodába. Az ablaknál lévő kapcsolóval szabadítsuk ki Landót. A másik kapcsolóval az íróasztalnál nyissuk ki a titkos ajtót. Menjünk végig a csövön, essünk le, és balra beszéljünk Landóval. Ezután kövessük őt a lifthez.

Crowie

Szia András!

Miután kiszabadítottad Landót, el kell jutnotok a Lady Luckig, ami egyszerű lesz, hiszen Lando mutatja majd az utat. Miután felértetek a vezérlőterembe és különváltok, a következők lesznek a teendőid: meg kell találnod a hajót fogva tartó bilincs vezérlőjét és deaktiválnod kell azt; fel kell töltened a hajót üzemanyaggal; és végül ki kell nyitnod a hangár ajtaját. Ezek közül az első a legnehezebb, mivel a vezérlő eléggé el lett rejtve: miután kimész a hangárból, Lando egy kis idő múlva segítséget fog kérni egy rá tüzelő lézerágyú ellen. Miután ezt kiiktattad, ugorj fel rá (és ez a trükkje az egésznek), ott találod majd a vezérlőt. Az üzemanyag feltöltéséhez vizsgáld meg a beömlő csöveken található jeleket, és ezek alapján állítsd át a hangár melletti szivattyún található kódot. Végül a hangárajtót úgy tudod kinyitni, ha a hangárban szétrobbantod a terem két oldalán található ládákat, melyek alatt majd egy titkos folyosót fogsz találni, melyek a nyitómechanizmusokhoz vezetnek. Sok sikert!

Papabear

Szia sztok!!

Lécci csináljatok a Dungeon Siege-hez végigjátszást mert elakadtam asszem a 7. fejezetnél!!
köszi:

Én :)))

Chapter 7
Amikor meglátjuk jobbra a kötélkorlátot, először arra vegyük az irányt. A barlangban intézzük el Scorchot, az ősi sárkányt. Egyvalaki legalább mindig gyógyító varázslatokat használjon, mert elég sok életerővel rendelkezik. Menjünk vissza az útra, és irány az Ehb kastély felé. Útközben találkozunk egy harcossal, aki akár csatlakozhat is, ám egy küldetést ad, hogy találjuk meg a királyt. Menjünk körbe a várfalon, mire visszajutunk a kastélyba. Haladjunk egyre feljebb a

Elakadtál a játékban? Nem jutsz túl a főellenségen? Nem működik rendesen a Windows-od? Hardware problémáid vannak? Ne keseredj el itt a segítség! Jövő hónapban induló rovatunkban választ kaphatsz kérdeseidre, melyeket az alábbi módon juttathatsz el hozzánk:

postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf: 315 ■ e-mail-ben: help@pc.games.hu ■ SMS-ben: 06-30-477-8354

lépcsőkön, és a tetőre érve keressük meg a kör alakú liftet, majd menjünk le vele. Nemsokára megtaláljuk a bezárt királyt, akivel beszéljünk.

Crowie

Ps: a teljes végigjátszás megtalálható a CD GAMES 2002/04-es most is kapható számában!

Kedves Papabear!

Örömmel fogadnám a TES3-hoz használt konfigod leírását, amivel 1024x768-ban 4x-es antialiasing-al, mindennel maxon kiválóan futott a game, mivel a világon több ezer gamer társunkkal együtt igencsak megküzdünk a városok beli 20-25! FPS-ért. Kezdve 900-as durontól egészen 1,8-as P4-ig (és talán még tovább), a legváltozatosabb videokártyákkal MX200-tól Gf3 Ti500-on keresztül egészen Gf4 Ti4400-ig (és talán még tovább). Jó lenne ha tudnál adni számunkra valamiféle használható tanácsot hogy "1024x768-ban, mindent maximumra állítva, és a 4x-es él simítást bekapcsolva is teljesen játszható maradjon" a game. Ja persze gondolom te nem NTFS-t használsz, márcsak a derag miatt. Köszönettel

egy olvasó

u.i.:1,2 Celeron (1,4MHz)! 256Mb 133MHz Sdram, 40Gb 7200-es Maxtor, Geforce 3 Ti200 64Mb DDR (190/440)! erre is jó lenne valamiféle tanács-szerű dolog
mégegyszer köszi

Pá

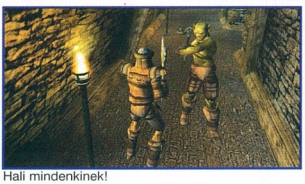
Szia!
Íme a TES3-hoz használt konfigom:
EPoX 8KHA+ alaplap, Athlon XP 1800+ és 2200+ (a cikk az előbbin született), 768 Mb PC2100 DDR, ATi Radeon 8500 retail (275/275 MHz), Maxtor DiamondMax 60 Gb 7200 rpm, SB Audigy

A „teljesen játszható" pedig nálam egy szerepjáték esetében mást jelent, mint mondjuk a Jedi Outcastnál. Nálam is vannak néha akadozások a városokban, és mivel a program elég sokat tölt a vinyóról, így tényleg nem árt azt a telepítés előtt vagy után defragozni. A real-time árnyékokat pedig ne kapcsoljátok be, mert nagyon megfogja a teljesítményt még a mai csúcsgépeken is, cserébe pedig nem nyújt semmi látványosat, csak pár buta árnyékot. Egyébként nálam sem megy túl gyakran az FPS számláló 30 fölé (városban), de engem nem túlságosan zavarnak a röccenések, maga a játék sokkal fontosabb.

A másik kérdésedre válaszolva: de igen, NTFS-t használok, mivel angol Windows XP Professional van a gépemen, de mivel a gépet rendszeresen használom videószerkesztési és hasonló feladatokra, a gyakori adatmozgatás miatt 1 defragot/hónap le szoktam futtatni a Norton Utilities Speed Disk-jével. A 4x Smoothvisiont pedig csak a próba kedvéért kapcsoltam be, mivel ez az eljárás (a Parhelia FAA-16 élsimításának megjelenéséig) a textúrák minőségét is nagyban befolyásolja (negatív irányba).

Összességében a TES3-mal ugyanaz a helyzet, mint a Dungeon Siege-dzsel, annak sem lehet elég erős hardvert adni, hogy szaggatás nélkül menjen. Majd lecsekkolom, hogy X-BOXon hogy megy :).

Papabear



Hali mindenkinek!

Bocs a zavarásért, de lenne néhány problémám, a Hard truck 2 című játékkal. Az a fő gond, hogy nem tudjuk, hogy lehet átülni nyergesvontatóba. (A játék egy platós ZIl-el kezdődik) Már vettem vagy 30 kamiont-nyergest is, platóst is-, de átülni csak a platósba enged. Más: a 2002/7-es újság DVD-jén volt 5 kép King of the road címén. Ez tiszta hard truck 2. Ez különáló játék, vagy valami kiegészítő lenne a hard truck 2-höz?

Előre is köszi: CAG

Igen, a King Of The Road a Hard Truck 2 munkacímű játék európai neve.
(Megjelenés: 2002. 06; kiadó: JoWooD, fejlesztő: SoftLab-Nsk)
Bővebben lásd a PC.Games 2002/8-ban.

C5

Hali!

Csak 1 kérdés lenne Chillyhez vagy Papabearhoz: A tesztelt InnoTi4400 miért nem megy bele könynyen az Epoxba? (8KHA+) Nekem is ilyenem van, és ilyen kártyát is szeretnék bele.
Ennyi, köszi.

Balázs

Kedves Balázs!

Azért nem olyan nehéz belerakni azt a GF4-et:) Komolyra fordítva a szót, a kártyával az egyetlen probléma, hogy nagyon hosszú, így rálóghat az IDE csatlakozókra (az EPoX-nál nem, Chilly egy ASUS TUSL2-C-be gyömöszölte bele), vagy egy-két kondira, de az EPoX esetében, ha rendes méretű és kialakítású házad van, akkor nem lesz vele különösebb gondod. Amúgy gratula a kártyához, leld örömed benne sokáig!

Papabear

****

2002/06/24 sms üzenet:
Az a gondom, hogy nem kapom meg azt az egy medált, ami SavingPrivate Smith pályában lenne, a Commandosban. Pedig kilövök minden rohadt tankot és még

Szia!

Hát elég nehéz kérdés, főleg, hogy a levél vége le is maradt. A pontos válaszhoz tudni kéne, mit csináltál meg, és még mit nem. A küldetés pontos teljesítéséhez a következőket kell megtennünk (az már a te taktikádon múlik, hogy viszed véghez):

Elsődleges dolgok:
- Gyógyítsuk meg Smith közlegényt
- Szerezzük meg a rádiókódokat a páncélszekrényből
- Smith közlegénnyel beszéljünk a rádión a főhadiszállásra
- Álljunk ellen az inváziónak (bónusz)
- Pusztítsuk el a tankokat (bónusz)

Másodlagos teendők:
- Szabadítsuk ki Green Berettet
- Védjük meg Sappert
- Mentsük ki a mesterlövészt
- Készítsük fel az embereinket az invázióra (bónusz)

Egyéb:
- Szerezzünk egy elsősegélydobozt Smith gyógyításához
- Találjunk egy drótvágót

A részletesebb válaszhoz írd meg, hogy mi az, amit ezek közül még nem tettél meg (gondolom nagy részét igen). Vagy ha mindent, akkor elküldöm a pálya részletes végigjátszását.
Üdv,

Crowie

Ps: a teljes végigjátszás megtalálható a CD GAMES 2001/06-os számában!

06.26 SMS
A GTA3-ban nem tudok eljutni Shoreside Vale-ba. Nem találom az alagutat, a motorcsónakot, se a hidat. előre is kösz

Misy

Szia!

A legkönnyebben úgy találod meg, hogy a menedéktől elindulva balra a másik sávon haladsz. Amikor lefelé indul meg az út, jobbra megtalálod az alagutat és a mólót, ahol a csónakba be kell szállni.

Üdv Crowie

P.s.: a teljes végigjátszás térképekkel megtalálható a CD GAMES 2002/04-es, most is kapható számában!

Time Machine probléma

Sokan jeleztétek, hogy problémáitok vannak a Time Machine nevű teljes játékunkkal Windows XP alatt installáláskor. Nos, a megoldás nagyon egyszerű, mindössze az XP-ben a „Program Compatibility Wizard" nevezetű eszközt kell megtalálnotok (Start menu/All Programs/Accessories/Program Compatibility Wizard), majd itt kiválasztathatjátok a program EXE fájlját, és Windows 98/ME-módba rakjátok át. Ugyanezt egyszerűbben is megtehetitek, ha jobb klikket nyomtok a telepítést indító fájlra, és a Properties (Tulajdonságok) után a Compatiblity (Kompatibilitás) fület kiválasztva megadjátok, hogy Win98/ME-módban fusson.

Delta Force: Task Force Dagger
Játék közben nyomd meg a "~" (tilde) gombot, hogy a konzolt előcsald, majd gépeld be a következő kódok valamelyikét:

ClayburnFallmont – Teljes muníció, lőszer
StanGable – Örök muníció, lőszer
JeffersonDarcy – Sebpontok növelése
AceEvans – Láthatatlanság
RogerPhilips – Tüzérségi csapás hívása

Zanzarah: The Hidden Portal
Módosítsd a játék parancsikonját a "-console" parancs hozzáadásával.

Például: E:\Zanzarah\System\zanzarah.exe -console

Játék közben nyomd meg az [F11] gombot, így a konzol megnyílik, majd gépeld be a következőket:

Duel victory – A tündéred megnyeri a jelenlegi csatát.

item xx – Az XX eszközt megkapod.
(XX-nek 1 és 73 között kell lennie.)
Például: az 1-es eszköz egy közepes erősségű gyógyító szer.

wizform xx – Az XX. tündért megkapod.
(XX-nek 1 és 76 között kell lennie.)

spell xx – Az XX. varázslatot megkapod.
(XX-nek 1 és 119 között kell lennie.)

video xxxx – Az XXXX. videót játssza le, ami az egyik /resources/videos alkönyvtárban található.
Például: video _v006.bik (az alsóvonás karakter talán nem látszik, de mindenképp be kell gépelned).

help – Minden más nyilvános parancs listázása

Megjegyzés: A parancsikonodat módosíthatod a "-duelstart" paraméterrel, hogy a játékot közvetlenül párbaj módban kezdd.
Például: E:\Zanzarah\System\zanzarah.exe -duelstart

Spider-Man: The Movie
Menj a Specials/Cheats menübe, majd gépeld be a következő kódokat:

Arachnid – Csalás mód
Chillout – Szuperfagyasztás
Organicwebbing – Végtelen pókháló
Koala – Az összes harci képesség
Imiarmas – Belépés az összes pályára
Underthemask – Első személyű nézet
Hermanschultz – Shocker-ként játszol
Romitas – Szint átlépése
Spiderbyte – Miniatűr Spider-Man
Goestoyourhead – Nagy fej és lábak
Joelspeanuts – Az ellenségeknek nagy feje lesz
Dodgethis – Matrix stílusú támadás
Freakout – Matrix Spider-Man-ként játszol
Headexplody – Bonusz kiképző pályák
Girlnextdoor – Mary Jane-ként játszol
Serum – Tudósként játszol
Realhero – Rendőrtisztként játszol
Captainstacey – Helikopter pilótaként játszol
Knuckles – 1-es modellű verőlegényként játszol
Stickyrice – 2-es modellű verőlegényként játszol
Thugsrus – 3-as modellű verőlegényként játszol

A Zöld Goblin-ként való játszáshoz:
Először is kezdd a játékot "super hero" fokozatban, majd állítsd meg és lépj ki. Menj a "Special/Cheats" részhez, írd be az "ARACHNID" kódot, majd menj a "Level Warp" menübe. Válaszd a "Conclusion"-t és így már engedélyezve van a Zöld Goblinként játszás, csak menj a "Secret Store"-ba, és keresd meg a Play as Green Goblin pontot.

Neverwinter Nights
Először üsd le a "tilde" (~) gombot és írd be, hogy "DebugMode 1" (kis- és nagybetű számít). Utána megint üsd le a (~) gombot és nyomd meg a [TAB] gombot. Ezek után a különböző elérhető funkciók listáját láthatod. Nyomd meg a [TAB] gombot megint a lista lefelé görgetéséhez.

Megyjegyzés: A kódok begépelésénél ügyelj a kis- és nagybetűkre.

dm_god – Isten mód, sérthetetlenség
GetLevel X – A karaktered X. szintű lesz
dm_givegold X – X mennyiségű aranyat kapsz
SetCON X – Alkat X értékre állítása
SetWIS X – Bölcsesség X értékre állítása
SetINT X – Intelligencia X értékre állítása
SetSTR X – Erő X értékre állítása
SetCHA X – Karizma X értékre állítása

Megjegyzés: Néhány csalásnál, miután begépelted a kódot és leütötted az [ENTER] gombot, egyszerűen egy "success" felirat fog megjelenni. Másoknál, mint például a "SetCHA" kód, az „Entered Target Mode" felirat jelenik meg. Ilyenkor rá kell kattintanod a karakteredre, hogy a változtatások érvénybe lépjenek.

Warcraft 3: Reign of Chaos
Játék közben nyomd meg az [ENTER] gombot, ekkor az üzenet ablak fog megjelenni. Gépeld be a kívánt kódot, majd az aktiváláshoz nyomd meg megint az [ENTER] gombot. Ha sikerrel jártál, akkor a „CHEAT ENABLED" felirat fog megjelenni a képernyőn.

iseedeadpeople – A térkép teljes felfedése
allyourbasearebelongtous – Küldetés megnyerése
thereisnospoon – Korlátlan Mana
somebodysetupusthebomb – Azonnali visszavonulás, vereség
whosyourdaddy – Legyőzhetetlenség

Age of Wonders 2
Nyomd meg a [CTRL]+[SHIFT]+[C] gombokat, amikor egy hangot hallasz, gépeld be a kívánt csalást:

gold – Maximum arany
mana – Maximum mana
explore – Térkép felfedése
fog – Köd letiltása
research – Ismered az összes varázslatot
win – Küldetés megnyerése
lose – Küldetés elvesztése
freemove – Szabad mozgás
towns – Minden város megtekintése
spells – Ingyenes varázslatok
instantprod – Azonnali gyártás
instantres – Azonnali kutatás
ai – AI bekapcsolása
upgradehero – Hős felfejlesztése
cityspy – Kémkedés ellenséges városokban
emergehero – Hatása ismeretlen

Tactical Ops: Assault on Terror
Hozd elő a konzolt a "~" gombbal, majd gépeld be az „iamtheone" szót a csalások engedélyezéséhez. Ezek után bármelyik kódot használhatod:

god – Legyőzhetetlenség
fly – Repülő mód
ghost – Szellem mód

Buzzing Cars
Indítsd el a játékot, majd hozd elő a konzolt (ehhez üsd le a „CTRL+PAUSE" vagy „CTRL+SCROLL LOCK" gombokat egyszerre) és gépeld be a következő csalásokat:

testgame – Minden verseny, minden autó engedélyezése, pénzt kapsz
allrace – Minden verseny engedélyezése
pesetas – Pénz 5-szörösére növelése
winrace – Aktuális verseny megnyerése
lostrace – Aktuális verseny elvesztése
showstat – Képfrissítési frekvencia megjelenítése

Gore
Indítsd el a játékot, majd üsd le a "~" (tilde) gombot, hogy a konzol előjöjjön, és gépeld be a következőket a csalások aktiválásához: „LOGIN developer". Utána használd a következő kódokat.

FLY 0/1 – Repülés, repülő mód
GOD 0/1 – Isten mód, sérthetetlenség
NOCLIP 0/1 – Átjárhatsz a falakon
UAMMO 0/1 – Korlátlan munició
GIVE_ALL – Minden fegyver és munició
ENABLE COUNTER – Képfrissítési frekvencia megjelenítése
ENABLE CROSSHAIR – Célkereszt megjelenítése
ROTATE CROSSHAIR – Következő célkereszt
LOADSCENARIO("UMC_SPSCENARIO1","Levelname") – A következő pálya betöltése

Pályanevek:
bootcamp, cube, vertigo, brooklynsp, illegal, station, warehousesp, tucson, border, mansion, house, haunted, temple, gothic, space, plant, deadend

Megjegyzés 1.: A pályarész betöltése a következőképp történjen vagy különben nem fog működni a csalás:

1. Kezdj el egy új egyjátékos játékot.
2. Miután a "Bootcamp" pálya betöltődött, ne kattints a "Next" gombra.
3. Hívd be a konzolt, és írd be a fent említett "LOGIN" és "LOADSCENARIO" csalásokat.
4. Amikor a töltés befejeződött, a konzol el fog tűnni.
5. Kattints a "Next" gombra, és a pálya elkezdődik.

Megjegyzés 2.: Pályák betöltése másféleképpen is történhet: szerkeszd meg az "UMCGAME.LGS" fájlt a "GORERULES" könyvtárban, ami a játék könyvtárában van. A szerkesztés előtt készíts másolatot a fájlról! Egyszerűen töröld ki az általad kiválasztott küldetésre vonatkozó összes leírást, majd mentsd el a fájlt. Mindegyik leírás hasonlítani fog ehhez:

mission1:
spawnCode("UMC_Mission0")
displayPage("umc_m1")
loadScenario("UMC_SPScenario1","bootcamp")
displayPage("next")
pause()
selectPlayer("player")
playScenario()
displayPage("mission_complete")
hidePage("mission_bootcamp01")
pause(4)
debugPause()

Nincs szükség újraszámozni a fennmaradó küldetésleírásokat. Most indítsd el a játékot, és kezdj el egy új egyjátékos játékot. A játék az első küldetésleírást fogja betölteni, amit a szerkesztett fájlban talál.

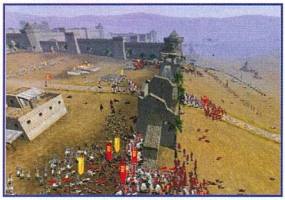
Mobile Forces
Csalások:
Nyomd meg a '~' jelet a konzol lehívásához és írd be a következő parancsok egyikét:

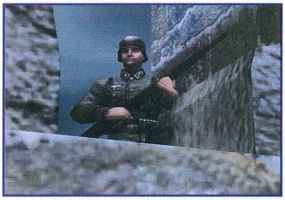
horsey – Csalások aktiválása
god – Sebezhetetlenség
teamgod – Az egész csapat sebezhetetlen
amphibious – „Kopoltyús mód" (víz alatt is tudsz levegőt venni)
fly – „Szárnyas mód" (repülni tudsz)
ghost – „Szellem mód" (átsétálsz a falakon)
loaded – Minden fegyver elérhető
invisibile – Láthatatlanság
killpawns – A számítógép által irányított játékosok likvidálása
killenemy – Az összes ellenség kiiktatása
killcars – Minden autó felrobbantása

Nagy nyári szünetnek nézünk elébe, ami csak félig fog pihenéssel telni, hiszen a 2 hónap múlva jelentkező számunk gyökeres változásokat fog hozni mind papír, mind korong szinten… Addig is azonban élvezzétek az e havi felhozatalt, melybe megint került minden földi jó: 700 megás Return to Castle Wolfenstein pálya és felhasználói programgyűjtemény, 11 perces „making of" videó a Syberia nevű kalandjátékból, melyben minden részletet megtudhattok a program készítéséről, 5 játékmagyarosítás (GTA3, Morrowind, Dungeon Siege, Alien Vs. Predator 2, Soldier of Fortune), 6 Benchmark program (köztük a Direct X 9-et is kezelő, új 3D Markkal!), Játszd Újra rovatunk Worms lázban ég, égj velünk Te is és próbáld ki a Team 17 játékára hajazó alkotásokat, vagy böngészd azokat a weboldalakat Internet kapcsolat nélkül, akiket hozzájárulásukkal lementettünk a DVD korongra (Hardwired, ACN, Scifi, Morpheus) - hogy csak a főbb, sehol máshol nem látható attrakciókat emeljem ki. Plusz a megszokott csemegék, melyeket részletesebben alant bogarásszhattok át!

És hát ugye a CD és DVD korongon egyszerre jelen lévő Star Wars szupergyűjteményről nem is beszélve, mely a filmeket, könyveket, játékokat, és minden egyéb, az univerzumhoz tartozó fogalmat felölel és átfog – érdekes cikkekkel, és írásokkal kalauzolunk el mindenkit a kevésbé ismert tények és érdekességek felé.

Jó szórakozást hozzájuk, és töltsétek jól a szünidőt – szeptemberben találkozunk!





Demok:
Deep Sea Tycoon / Gore / Medieval: Total War / Michael Schumacher Racing World Kart 2002 / Moto GP / New World Order

Videók:
Black & White II / City of Heroes / Dragon's Lair 3D / Firestarter / G.I. Combat / Gothic II / Grom / Hitman 2 / IGI 2 / LucasArts E3 Mix / Mechwarrior 4: Mercenaries / Perimeter / Post Mortem / Robin Hood: The Legend of Sherwood / Sabotain: Fist of the Empire / Savage / Sim City 4 / Soldiers of Anarchy / Syberia / Tao Bermann's Extreme Kayaking / Tomb Raider: The Angel of Darkness / XIII / Xpand Rally

Freeware játékok:
Blip & Blop / Flash Food / Fuel Depot 3D / Laxius Power / Muddy Match / Rocket Duel / Scorched / The N-Knights Problem / Zylon

Shareware játékok:
Arsenal: Extended Power / Dark Ore / Hyperspace Delivery Boy / Montezooma / Operation Alpha Strike / Tapdown / Trixoid / Zzzap

Felhasználói programok:
Ad-aware v5.82 / Advanced ZIP Repairer / ASCII Mini Scope / DaVince Tools v2.02 / Deploy Master / DSS DJ v3.03 / DVDx v2.0 / Hackman v7.0 / Hot Dog Professional v6.6 / IncrediMail / Liberty Basic v3.1 / Macromedia Dreamweaver MX / Macromedia Fireworks MX / Quicktime v6.0 PR1 / ReGet Deluxe v3.0123

Képmutató:
Black & White II / Broken Sword: The Sleeping Dragon / Civilization III: Play the World / Commandos III / Day of the Mutants / Deadly Dozen: Pacific Theatre / Dirt Track Racing 2 / Doom III / Dragon's Lair 3D / Empire Earth: The Art of Conquest / Escape from Alcatraz / Etherlords II / EverQuest II / Far Cry / FUEL / Ghostmaster / G.I. Combat / Hannibal / Homeplanet / Incewind Dale II / Lionheart / No One Lives Forever 2 / Platoon / Postal 2 / Project Nomads / Purge / R.C. Cars / RollerCoaster Tycoon II / Savage / Shining Lore Online / Tao Bermann's Extreme Kayaking / The Movies / UFO: Aftermath / Will Rock / World War II: Frontline Command / World War II: RTS / Xenus

Trainer:
Agassi Tennis Generation 2002 / Age of Wonders II / Boat Fury / Crazy Taxi / Industry Giant II / London Racer / Michael Schumacher World Kart Racing 2002 / Neverwinter Nights / Roland Garros 2002 / Spider-Man: The Movie / Stronghold: Deluxe / Tom & Jerry in the Fists of Furry / Warcraft III

Patch:
Alien Vs. Predator v1.096 / Die Hard: Nakatomi Plaza v1.023 / Duke Nukem: Manhattan Project v1.01 / Etherlords v1.06 / Global Operations v2.0 / Gore v1.47 / Grand Theft Auto v1.1 / Heroes of Might & Magic IV v1.3 / Hotel Giant v4.76 / IL-2 Sturmovik v1.04b2 / Kohan: Ahriman's Gift v1.35 / NASCAR Racing Season 2002 v1.102 / Neverwinter Nights v1.18 / Project Earth v1.10 / Return to Castle Wolfenstein v1.33 / Simon the Sorcerer 3D v2.0 / Team Factor v1.05 / The Elder Scrolls III: Morrowind v1.10605 / Tropico: Paradise Island v1.51 / Zoo Tycoon v10.9

MOD:
Command & Conquer: Yuri's Revenge - Official Map Pack 4
Ghost Recon: Desert Siege – Gunslingers Realism Mod v6.0
Half-Life – Counter-Strike v1.5 / Half-Life v1.110 / The Opera v1.20
Kingpin – Colors CTF
Mechwarrior 4: Black Knight – Co-Op Mod
Quake III Arena – Community Map Pack 1 / Reaction Quake 3 Beta 2.0
Return to Castle Wolfenstein – Game of the Year Map Pack
The Elder Scrolls III: Morrowind – BritanniaMOD

Magyarosítás:
Alien Vs. Predator 2 / Dungeon Siege / Grand Theft Auto 3 / The Elder Scrolls III: Morrowind / Soldier of Fortune

Benchmark:
3D Mark 2001 SE Build 330 / ChameleonMark / Codecreatures Benchmark Pro / Performance Test v3.5 / Q3Bench / Speed-o-Meter v3.0

Túlélőcsomag:
ACDSee v4.02 / Adobe Acrobat Reader v5.05 / CloneCD v4.016 / DirectX 8.1 / DivX 5.02 / FAR File Manager v1.70 Beta 4 / F-Prot v3.12 / Getright 4.5d / Go!Zilla 4.11 / Hypersnap-DX v4.5003 / ICQ 2002a build 3727 / mIRC v6.02 / Nero v5.582 / Paint Shop Pro v7.04 / RealOne Player v6.0 / Sonique 2 alpha v020613 / WinAce v2.11 / Winamp v2.80b / Winamp v3 Beta 3 build 477 / Windows Commander v5.00 / Windows Media Player v7.1 / WinRAR v3.00 / WinZIP v8.1 / WS FTP Pro v7.5

MINIMUM

CPU	Celeron 1.2GHz (Tualatin)	16.500 + áfa
MOBO	ASUS TUSL2-C	22.500 + áfa
RAM	256MB PC133	10.500 + áfa
VIDEO	ATi RADEON 7500	16.500 + áfa
AUDIO	Leadtek 6x C3DX	6.700 + áfa
HDD	60GB Maxtor	22.000 + áfa
CD-ROM	ASUS 52x	9.600 + áfa
ÖSSZESEN		104.300 + áfa
MONITOR	Samsung SyncMaster 550B	40.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

MEDIUM

CPU	Athlon XP 1800+	25.000 + áfa
MOBO	MSI KT3-ARU	34.000 + áfa
RAM	256MB DDR333	12.600 + áfa
VIDEO	ASUS V8420 Ti4200	58.500 + áfa
AUDIO	SB Audigy	15.000 + áfa
HDD	IBM 80GB 7200rpm	24.000 + áfa
DVD-ROM	Pioneer 16x	22.000 + áfa
ÖSSZESEN		191.100 + áfa
MONITOR	ViewSonic 17" E70F	57.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

HIGH-END

CPU	Pentium 4 2.2GHz 512K	61.000 + áfa
MOBO	ASUS P4T533-C	45.500 + áfa
RAM	512MB RAMBUS 800MHz	44.000 + áfa
VIDEO	ASUS V8460 Deluxe	108.500 + áfa
AUDIO	SB Audigy Platinum	53.000 + áfa
HDD	IBM 80GB 7200	24.000 + áfa
DVD-ROM	Pioneer 16x	22.000 + áfa
CD-RW	Plextor 401240	32.000 + áfa
ÖSSZESEN		390.000 + áfa
MONITOR	ViewSonic 19" P95F	140.000 + áfa

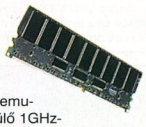
KONFIGURÁCIÓ

HARDWARE

Áraink a június végi állapotokat tükrözik.

HARDWARE NEWS

1GHz-es memória a Samsung-tól



A Samsung már elkészült az első JEDEC által elfogadott DDR-II szabványnak megfelelő 533MHz-es moduljával, mely 1.8 V feszültségen üzemel. A nagyteljesítményű PC4300 szabványnak megfelelő memóriachipek utódja lehet az ősszel bemutatásra kerülő 1GHz-es változat, mely a csúcskategóriás videokártyák nélkülözhetetlen kellékévé válhat! A sorozatgyártásra azonban még várni kell, ezért 2003 első félévén belül senki se számítson az DDR-III elődjére. Mindenesetre bíztató, hogy más gyártók (Micron) is próbálkoznak hasonló órajelen működő modulok hegesztésével!

S3Graphics Savage XP

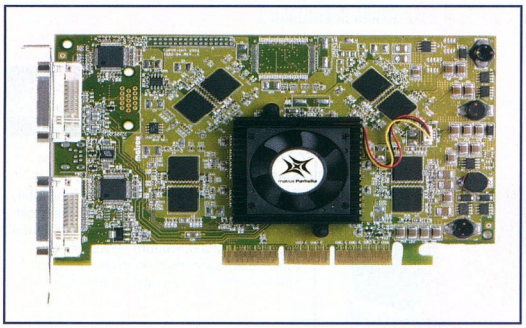
Az S3 és a VIA összeolvadásából keletkezett S3Graphics a Computex 2002 rendezvényen bemutatta új grafikus processzorát, a korábban Zoetrope néven ismert Savage XP-t. A grafikus chip szerencsére nem csak integrált megoldásokban szerepel, amit a Tyan Tachyon G3300 grafikus kártya is bizonyít. A 0.15 mikronos gyártási technológiával készített grafikus vezérlőn 128 bites 64MB DDR memória található, ami 5.8 GB/s memória adatátviteli sebességre képes (GeForce4 MX420: 5.4 GB/s GeForce4 MX440: 6.4 GB/s). Ebből az adatból jól látható, hogy az alsó, belépő szintű grafikus piacot célozta meg a Savage XP. A két pixel pipával szerelt (két TMU/pipa, négy textúra lépésenként) chip 333 millió pixel/s és 666 millió texel/s fill rate sebességre képes. A hardveres T&L motor (8 fényforrás támogatással) a 4x AGP már alapnak számít, ezért inkább a fatáziadús DuoView (több képernyős megjelenítés) és a Dual Streams Processor (egy időben két videó lejátszási lehetőség) technológia emelhető ki extraként.

Wildcat VP

A 3Dlabs piacra dobta a még májusban bemutatott P10 grafikus magra épülő, professzionális grafikus kártyacsaládját, a Wildcat VP-t. A 76 millió tranzisztorból felépülő, 0.15 mikronos gyártási technológiával készült grafikus mag 256 bites DDR memóriatámogatással rendelkezik (max. 256MB), 4 pipát (két textúra feldolgozás pipánként), AGP 4x támogatást és DX 8 kompatibilitást tudhat magáénak. A 3 tagú grafikus család (VP970, VP870, VP760) 165-225 millió háromszög kirajzolására képes másodpercenként, míg áruk 450 és 1200 dollár között változik. Örvendetes hír, hogy a 3Dlabs tulajdonosa, a Creative Labs szeretne a P10 grafikus maggal az otthoni felhasználók piacába is belekóstolni, ezért remélhetőleg hamarosan újabb konkurenciával kell számolnia az NVIDIA-nak!

Matrox Parhelia-512 - lomha lett a napkutya?

Várhatóan az arcukra fagyott a mosoly a Matrox-rajongóknak, amikor is megjelentek az első részletes teszteredmények „napkutyáról". Sajnos a Parhelia-512 teljesítményben nem veszi fel a versenyt az NVIDIA GeForce4 Titanium csúcskártyájával. Sőt, az örökös matroxos érvelésnek sincs helye most, hisz a legjobb képminőség mellett sem rúghat labdába. Marad tehát az azért még kiváló képminőség és a Fragment Anti-Aliasing, melyek előnyként említhetőek a szinte azonos RADEON 8500-as teljesítménnyel és a magas árral szemben.

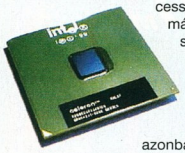


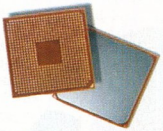
1.3GB egy CD-re! Sanyo

Igazi csemege lehet a Sanyo új CRD-DV1 meghajtójában található fejlesztés, melynek köszönhetően akár 1.3GB adatmennyiséget is tárolhatunk szabványos 700MB-os CD lemezen. A combo eszköz 24x CD írást (CLV), 12x újraírást (CLV), 40x olvasást (CAV), valamint 4x DVD írást (CLV), 2x újraírást és 16x (CAV) olvasást támogat. Amennyiben 1.3GB-nyi adatot szeretnénk zsúfolni a 700MB-os CD lemezre, úgy ezt 12x maximális sebességgel tehetjük meg! A 4MB buffer mérettel és a tucatnyi írást segítő technológiával (Burn-Proof, Safe-BP, FlexSS-BP, Shock-BP) felruházott meghajtó idei nyáron kerül a boltok polcaira.

Izmos Celeronok

Az Intel hivatalosan is bemutatta az 1.8GHz-es órajelen működő alacsony árkategóriás Celeron processzorát. Az új processzor az 1.7GHz-es változathoz hasonlóan a Pentium 4 NetBurst (Willamette) architektúrára épül, ezért 0.18 mikronos gyártástechnológiával készül. A 400MHz-es FSB órajelen működő processzor 128KB másodlagos gyorsító tárral van felruházva, és a P4 alapnak köszönhetően SSE2 támogatással is rendelkezik. A Socket478 kivitelű CPU kezdő ára 103 dollár, mely a teljesítmények tudatában igen barátinak mondható. A konkurencia legyőzéséhez azonban még ez is kevés, hisz az AMD Duron processzorokat – a nyolcadik generációs Athlon ClawHammer megjelenésekor – a jelenleg leggyorsabb Athlon XP váltja fel. Ezért az Intel a tervezettnél korábbi időpontban dobja piacra gyorsabb és már 0.13 mikronos gyártási technológiával készített Northwood-256 magra épülő Celeron processzorokat. Mint azt a jelzés is mutatja, a következő, 1.9GHz-es Celeron feleakkora – 256KB – másodlagos gyorsító tárral lesz felszerelve, mint a Pentium 4 változatok.



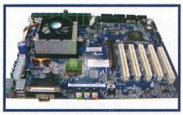


VIA chipkészletek

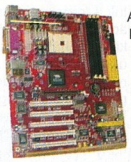
CLE266 – A VIA Technologies bejelentette az elsősorban DVD lejátszásra és internetes alkalmazásra alkalmas, VIA Apollo CLE266 chipkészletet. Mint azt a megnevezés is mutatja, a Socket370 tokozású processzorokat támogató lapka DDR266 modulokat kezel, így az elérhető maximális memória-sávszélesség 2.1GB/s lehet. Az integrált 128 bites 2D/3D grafikus mag érdekessége, hogy 8x AGP sebességet is támogatja, melytől azért nem kell csodákat várni… A videólejátszást a hardveres MPEG2 dekóder (video scaling, motion compensation, alpha blending) segíti, melynek megjelenítését a hagyományos VGA-monitorok mellett LCD kijelzőn és TV készülékeken is élvezhetjük, míg a 2db videó bemenet a „kép a képben" funkciót is támogatja.

A VIA által jól ismert V-Link busz köti össze a north- és southbridge chipeket, mely utóbbi ATA133 támogatással 10/100 Ethernetvezérlővel, 6 csatornás AC'97 audióvezérlővel és USB 2.0 támogatással is rendelkezik.

A CLE266 mellett érdemes megemlíteni a közeljövőben megjelenő chipkészleteket is, melyekről újabb információk láttak napvilágot.



AMD fronton a KT400 és a 8. generációs Athlon-t támogató K8HTA emelhető ki. A KT400, mint azt a neve is mutatja, DDR400 SDRAM támogatással is rendelkezik az AGP 8X és USB 2.0 mellett! A K8HTA szintén AGP 8X támogatással büszkélkedhet, azonban az új VT8235 southbrige jóvoltából a későbbi változatok az USB 2.0 mellett Serial ATA, PCI Express és 802.11b vezérlővel is fel lesznek ruházva!



Az Intel támogatással sem lehet gond, hisz a P4X400 hasonló paraméterekkel rendelkezik, mint a KT400, annyi különbséggel, hogy 400/533MHz-es Celeron/P4 processzorokat támogat. A szeptemberben megjelenő P4X600 érdekessége a duál csatornás DDR333 memóriavezérlő, mely a VIA ígéretei szerint akár 5.4GB/s-os sebességre is képes. Év végén pedig a P4X800 jön a 2003 közepére beharangozott DDR-II 400 támogatásával.

ATi R300 vs NVIDIA NV30

Ahogy közeledik az ősz, úgy egyre több pletyka lát napvilágot a két új csúcskategóriás grafikus processzor körül. Ezek szerint az ATi R300 107 millió tranzisztorból áll, 0.15 mikronos gyártási technológiával készül, nyolc renderelő pipát és négy vertex shader egységet tartalmaz. A memória sávszélesség takarékoskodásában a már jól ismert HyperZ III generációs technológia nyújt nélkülözhetetlen segítséget. Az AGP 8x támogatás biztos, hisz a Computex kiállításon épp az R300 referencia kártyát lehetett látni a demonstrációk során. Talán csak két fontos részletet fed homály. Az egyik a memóriabusz, mely vélhetőleg 256 bites lesz, illetve a DirectX 9.0 támogatás. Ez utóbbiról ugyanis a Matrox és a 3Dlabs kijelentette, hogy a kompatibilitáshoz nagy bonyolultságú chipre van szükség, melynek így alapkövetelménye a 0.13 mikronos gyártási technológia! A Computexen bemutatott prezentációból azonban kiderül, hogy valóban lesz DirectX 9 támogatás, valamint 350MHz mag, és 400MHz+ (SDR/DDR) memória órajelre lehet számítani!

Az NVIDIA némileg előnyben van, hisz az NV30 0.13 mikronos csíkszélességgel készül, és közel 10%-kal több, 120 millió tranzisztorból (a Matrox Parhelie-512 csupán 80 millióból) épül fel! Az ATi R300 és NVIDIA NV30 chipek kapcsán egy azonosság már van. Mindkettőt a TSMC üzemében készítik majd…

Összeállította: ePtOn

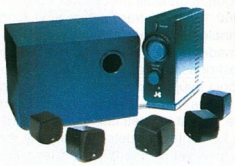
PIACI KÖRKÉP

ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKBAN HÓNAPRÓL-HÓNAPRA MEGPRÓBÁLJUK BEMUTATNI A KÖZELMÚLTBAN MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZOTT AZON HARDWARE ÚJDONSÁGOKAT, MELYEKET ÉRDEKESNEK TALÁLTUNK, ESETLEG MEGVÁSÁRLÁSRA ÉRDEMESNEK TARTUNK. TEHÁT EZ A ROVAT NEM A NAGYVILÁG LEGFRISSEBB ÚJDONSÁGAIT TARTALMAZZA – ARRA OTT A NEWS – HANEM KATEGÓRIÁKRA BONTVA KÍVÁNJA BEMUTATJA A MAGYAR PIACRA ÉRKEZETT ÚJ TERMÉKEKET. HA EGY TERMÉK MEGÉRDEMLI, TERMÉSZETESEN A KONFIGURÁCIÓ-AJÁNLÓNKBA IS BEKERÜLHET.

HANGKÁRTYA

A Jazz Multimedia hangfalai az utóbbi időben meglehetős népszerűségnek örvendenek, talán nem véletlenül – a legtöbbjük nagyon jó ár/teljesítmény mutatóval büszkélkedhet, emellett a design terén sem kell szégyenkezniük. Lássuk tehát az új fecskéket! A Jazz J3504 egy két hangfalas rendszer, melynek teljesítménye (a két hangfalé összesen) 5 Watt RMS, frekvencia-átviteli tartománya pedig 80 Hz-18.000 Hz, így aztán ne számítson senki dübörgő basszusokra és kristálytiszta magasakra. Találhatunk rajta külön magas- és mélykiemelőt a hangerőszabályzó és a fülhallgató-kimenet mellett. A hangfalakat többféle színben gyártják, így van hagyományos fehér, kék, lila, zöld, sárga és piros.

Végre kapható a J7508 is, amit JuliuS egy korábbi tesztben már az egekbe magasztalt, de akkor még azt az infót kaptuk a forgalmazótól, hogy nem tudják, a magyar piacra mikor érkezik meg. Nos, végre itt van, nemsokára kapható lesz a kiskerekben is, lehet kutatni utána ezerrel ☺. A 28 Watt RMS teljesítményű hangrendszer egyik érdekessége, hogy fadobozban kapott helyet, ahol egy 4 colos teljes sávszélességű hangszóró mellett egy másfél colos tweeter is részt vesz a hangképzésben. A frekvenciaátviteli tartomány 50-20 000 Hz-ig terjed, és nagyon szép, telt hangzásra képes, szép dobbal és kellemes basszusokkal. A modell másik érdekessége az, hogy a kezelőszervek nem a hangfalakon kaptak helyet, hanem egy külön modulon, így aztán a hangfalakat a kezelőpaneltől függetlenül helyezhetjük el a legjobb hangzás érdekében. Az ára tudásának fényében korrekt, nem éri el a húszezer forintot.



A J9929 már egy 5.1-es hangrendszer egy 20 Wattos, fadobozos mélynyomóval és 6 Wattos szatellitekkel. Mivel saját Dolby Digital dekóderrel nem rendelkezik, 3.5 mm-es jack-eken keresztül vihetjük be a sokcsatornás hangot a mélynyomóba, ám a kezelőszervek itt sem a hangfalakon kaptak helyet, hanem mint a fenti két hangfalas szett esetében, egy külön panelen. Opcionálisan még állványokat is vehetünk a szatellitekhez, így aztán tényleg szinte bárhol elhelyezhetjük az amúgy igen mutatós fekete dobozkákat.

Ha már dekóder nélküli 5.1-es szettről volt szó, mindjárt vehetünk hozzá egy külső Dolby Digital és DTS dekódert, szintén a Jazz kínálatából. A DE007 névre hallgató egység minden ma használatos többcsatornás formátummal megbirkózik, így a digitális jelfolyamok mellett sima sztereó és analóg Dolby Pro Logicot (4.1) is adhatunk neki. A 3.5 mm-es jack, koaxiális és optikai bemenetekkel felszerelt dekóder mellé egy távirányítót is kapunk, mellyel minden rendelkezésre álló funkciót elérhetünk akár a fotelből is.

(Forrás: Kelly-Tech Kft.)

CD, CD-ÍRÓ, DVD

A németországi vezető CD-gyártó Prime-Disc forgalomba hozta 800 MB kapacitású, 90 perces CD-R lemezét, 24x sebességgel írható kivitelben, „professional competence" jelöléssel. Ez a formátum egyre népszerűbb, főleg a videószerkesztéssel foglalkozók körében, de azok sem vetik meg, akik

sokat archiválnak. Bár nem mindegyik CD-író támogatja a használatát, hiszen ez a lemez nem teljesen szabványos, így a meghajtónak képesnek kell lennie a túlírásra is – az utóbbi egy évben vásárolt CD pörkölők szinte mind képesek kezelni. A lemezek kétféle kiszerelésben kerültek forgalomba: 10 db/doboz – itt az egyes lemezek hagyományos műanyag tokkal érkeznek, mindezért

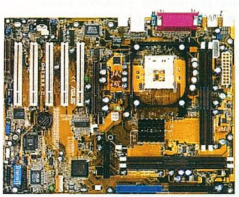
2e forintot kérnek majd; míg a 25 db/csomagban a lemezek tok nélkül kerülnek forgalomba, 4500 forintos áron.

(Forrás: Multimedia.hu)

ALAPLAP

Az Intel az 533 MHz-es FSB-re épülő Pentium 4 processzorok bejelentésével még tovább gyorsította az amúgy sem lassú CPU-kat, melyekhez természetesen új alaplap is kell, méghozzá olyan, amelyik támogatja az 533 MHz-et, ezzel közel 30 százalékkal megnövelve a processzor és az alaplap közötti sávszélességet. (Bár az Intel hivatalosan még nem támogatja, ezt a sebességet leginkább PC1066-os Rambus RAM-okkal – szintén 4.2 GB/sec – tudjuk kiaknázni, hiszen így elmondhatjuk, hogy memóriaoldalról is mindent megtettünk a platform sebességének kiegyensúlyozása érdekében). Az Intel természetesen új lapkakészleteket is bejelentett ezzel egy időben, ezek leggyorsabbika az i850E, mely mindössze abban különbözik a sima i850-től, hogy már hivatalosan is támogatja az 533 MHz-es front-side buszt (persze ebből kifolyólag ezt a sebességen nemhivatalosan már rég elérhették a tuningőrültek, pl. az Abit TH7-II alaplapjával), a PC1066-os memóriákat viszont sajnos nem (van ilyen alaplap, erről mindjárt szót ejtünk). Mint már megszokhattuk, az MSI rögtön a bejelentés után piacra lép az aktuális készletre épülő alaplapjaival. Nincs ez másként most sem, az új MoBo a jól csengő 850E MAX nevet kapta (csak érdekességképpen jegyezném meg, az Abitnak is van egy MAX névre keresztelt alaplap-családja, kíváncsi vagyok, nem-e lesznek ebből különböző jogi bonyodalmak ☺). Az alaplappal bármilyen Socket478-as tokozású Pentium 4-et használhatunk, de a legnagyobb újdonság, hogy a lap most már Serial ATA merevlemezeket is támogat, amivel jelentős sebességnövekedést érhetünk majd el. További újdonságként már USB 2.0-ás perifériákat is használhatunk, illetve opcionálisan 10/100 megabites, integrált LAN kártyás verzió is választható.

(Forrás: Ramiris Rubin Rt.)



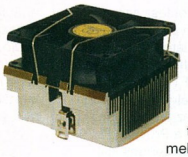
Most pedig jöjjön az az alaplap, amely hivatalosan is támogatja a PC1066-os memóriákat, az ASUS P4T533-C. Ez szinte mindenben megegyezik a fentebb ismertetett MSI lappal, egyetlen lényeges különbségként az említett gyorsabb memóriatámogatást lehet megemlíteni, illetve ez a MoBo nem rendelkezik Serial ATA támogatással. Minden más azonban megtalálható, így az USB 2.0, az ATA-100 és a 10/100-as LAN, plusz még a szokásos ASUS extrák, mint a QFan és társai.

(Forrás: Mycom Computer)

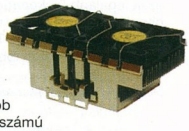
Azoknak sem kell elkeseredni, akik AMD processzorok birtokosai, nekik is készült (és készül) számos újdonság, melyek főleg a VIA KT333-as (és nemsokára a KT400-as) lapkakészletére épülnek. Ilyen már itt is bemutatott MSI KT3 Ultra utóda, a KT3 Ultra2, mely egyetlen lényeges újításként már alaplapra integrálva tartalmaz egy Bluetooth egységet, mellyel így lehetővé válik különféle ilyen eszközök kábel nélküli csatlakoztatása a PC-nkhez (mobiltelefon, notebook), illetve a Bluetooth PC2PC megoldással akár egy másik ilyen kapcsolattal rendelkező számítógép kapcsolódása is. Az alaplap természetesen DDR333-as memóriákat is támogat, illetve rendelkezik egy ATA-133-as RAID vezérlővel, USB 2.0 támogatással, és a szokásos MSI extrákkal, mint LiveUpdate 2.0 és DBracket. Én azonban azt javaslom, hogy akinek nem sürgős az alaplapcsere, az inkább várjon az augusztus végén megjelenő, KT400-asra épülő KT4 Ultrára.

(Forrás: Ramiris Rubin Rt.)

PROCESSZOR



Manapság az egyre gyorsabb és egyre több hőt termelő processzorokra nem árt egy megbízható és nagy teljesítményű hűtőt választanunk. A Coolink és a GlobalWin mindig is híres volt kiváló minőségű hűtési megoldásairól, és termékeik árai sem könnyítették meg túlzottan a pénztárcánkat. A mostani számban mindkét gyártó újdonságairól lesz szó, nem azért, hogy lássuk, melyik jobb, vagy netalán rosszabb, mint a másik, hanem mert így láthatjuk, hogy egyikük sem pihen a babérjain ☺. Mostanában még a csapból is a Coolink harmadik generációs, rézlapos és különleges bordakialakítású fejlesztései folynak, ennek megfelelően mi is ezekkel kezdünk. Az U2L olyan embereknek készült, akiknek fontos a megfelelő hűtési teljesítmény (a félreértés elkerülése végett ez nem azt jelenti, hogy a proci mínusz húsz fokon fog menni, hanem azt, hogy a rendszer mindvégig stabilan üzemelhet akár a nyári melegben is), de nem akarják magukat úgy érezni, mintha egy repülőtér mellett laknának. Ennek megfelelően a ventilátor egy 80*80*25 mm-es darab, amely mindössze 2900-at fordul percenként, mégis több mint kielégítő a levegőszállítási kapacitása (ez majdnem egy köbméter percenként). A borda alján természetesen itt is helyet kapott a 2.5 mm vastag rézlap, mely a megfelelő hőelvezetést hivatott elősegíteni (nem értem, akkor miért nem csinálják rézből az egész bordát?), továbbá a lamellák is külön tervezés eredményeként jöttek létre, ezzel pozitív irányba befolyásolva a szélzaj mértékét és a hűtési teljesítményt. Ára 4e forint. A Coolink U1L2 még ennél is érdekesebb darab, hiszen ezen már kettő darab alacsony fordulatszámú ventilátort találunk, melyek az egyedi tervezésnek köszönhetően a borda tetején, hosszirányban kaptak helyet, ezzel a lehető legkevésbé zavarnak bele egymás működésébe, és dolgukat mindvégig csendben teszik (25.2 db A). Egyetlen hátrányuk súlyukban és méretükben rejlik, ám ha megbarátkozunk ezzel a gondolattal, akkor méltó párja lehet egy erősebb Athlon XP-nek.



(Forrás: Kelly-Tech Kft.)

A végére maradt a GlobalWin két újdonsága, az én személyes kedvencem (már megjelenése óta egy ilyet használok nagy megelégedéssel) a WBK58-II, és a SAK68. Lássuk először az előbbit! A borda már ismerős lehet a WBK68 szériából, ami nem véletlen, hiszen teljesen ugyanazt a formát kapta, egyetlen változtatás, hogy most már nem ezüstszínben, hanem aranysárgában pompázik. A megfelelő légmozgást egy 60*60*15 mm-es ventilátor szolgáltatja, ami mindössze 3000-en pörög, így aztán a nagyokkal nem veheti fel a versenyt, ennek ellenére akár 2200+-os Athlon XP-vel is elbír (ismét csak személyes tapasztalat). A szerelése gyerekjáték, a klipszek három pontosak, így a leszorító erő jobban eloszlik a foglalat felületén, és a lesarkazás veszélye is csökken. Az ára se valami vészes, 4500 forintért már hozzájuthatunk.

A SAK68 a GlobalWin úgynevezett „forging" sorozatába tartozik, ami azt jelenti, hogy az eddigi forrasztós technológia helyett hidegsajtolásos megoldással szinte eggyé válik a réz az alumíniummal, így lényegesen jobban adja át a hőt, mint a hagyományos technika esetében. A borda 60*60*45 mm-es, melyen egy 60*60*15 mm-es, 4700 fordulatos ventilátor szállítja a levegőt, így ez a hűtő akár Athlon XP 2200+ hűtésére is alkalmas. Itt ragadnám meg az alkalmat, hogy ejtsek pár szót az új, 0.13 mikronos technológiával gyártott XP-k hűtéséről. Mivel ezen processzorok magmérete jelentősen csökkent, így a hőátadó felület is sokkal kisebb, ami a nagyobb órajelű – XP 2200+ – példányok esetében megnehezíti a hűtést, a csökkentett magfeszültség és a 0.13-as technológia ellenére is. Ezért váltottak a hűtőgyártók erre a módszerre, ami nem újdonság, hiszen már az AlphaNovatech is alkalmazta/alkalmazza ezt a technológiát, igaz, azok a bordák már a léghűtés felsőfokát képviselik, csak így szélesebb körben válik majd elérhetővé. Így tehát az új T-bred magos Athlon XP-kre olyan hűtőt érdemes keresni, amely ezt kifejezetten támogatja.

(Forrás: Mycom Computer)

MONITOR

Megint lapos monitorokról lesz szó, úgy látszik, a gyártók nagyon elkezdtek nyomulni ezen a téren. Már látom is magam előtt a képet, hogy a Matrox Parheliámmal három darab 18 colos TFT előtt Doom III-azok ☺. Na jó, a viccet félretéve tényleg látványosan mennek le az árak, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a Proview PL760, mely 17 colos képmérettel rendelkezik – ez majdnem akkora, mint a hagyományos 19 colos monitorok esetében a valóban látható képméret (általában 18 col, vagy egy kicsivel kevesebb). A képpont-távolság 0.264 mm, a fényerő 200 candela/négyzetméter, ehhez 200:1 arányú kontraszt párosul, melyek teljesen átlagos értékeknek minősülnek, és általános irodai munkálatokhoz tökéletesen elegendőek. Ezt támasztja alá az 50 ms-os válaszidő is (a gyártó honlapján azt írják, hogy kevesebb, mint ötven, de hát jó lenne tudni, mennyivel kevesebb, mert a 35 már jónak számít), mely sajnos csak húsz képkocka/másodperces képfrissítést tesz lehetővé, így nem igazán ajánlott filmnézésre és játékra, mert ezek legalább 25 kép/másodperces képfrissítést igényelnek. A monitor látószöge 160 fok, nem tartalmaz semmilyen beépített extrát, mint az USB HUB vagy TV-tuner, cserébe viszont igazán baráti az ára, amely a 170 000 forintot sem éri el.

(Forrás: Mikland Computerszalon)

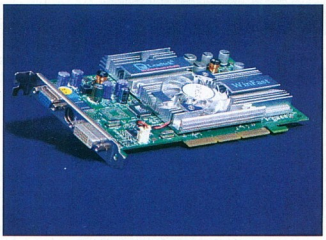
Az iiyama is előrukkolt egy újdonsággal, azonban ez a monitor a hagyományos CRT vonalat erősíti. Az LM704UT egy 17 colos darab, melyet egy speciális, OPQ módnak nevezett funkcióval is felvérteztek – ez arra szolgál, hogy például filmnézésnél egyetlen gombnyomásra a monitor a képernyő egész felületén háromszorosra növeli a fényerőt, ezzel elősegítve a legkisebb részletek láthatóságát is. A megjelenítő maximális felbontása 1280*1024 képpont, melyet inkább csak rövidebb időtartamig érdemes használni, lévén itt már csak 75 Hz-et tud, ami fárasztó lehet a szemnek; hosszabb távon az 1024*768-as felbontás ajánlott, 85 Hz-es képfrissítés mellett. Hála a Mitsubishi DiamondTron képcsőnek, a képgeometria és a színhűség nagyon jó, de ha mégis gondunk akadna valamivel, az OSD menüben azonnal korrigálhatjuk a hibát. Természetesen mint minden iiyama monitorra, erre a modellre is vonatkozik a 3 éves helyszíni garancia.

(Forrás: Ramiris Rubin Rt.)

VIDEÓKÁRTYA

Amióta a GeForce4 különböző változatai megjelentek, az erre épülő kártyák szinte teljesen ellepték a piacot, és kiszorították a más készletekre épülő termékeket. Már szinte mindegyik alaplap- és videokártya-gyártó a piacon van saját változataival, ami nem is csoda, hiszen a GF4 alapú kártyák mondhatni kelendőbbek mostanában, mint a cukor. Magyarországi elterjedésüket eddig talán csak túlzottan magas áruk gátolta, most azonban már eme akadály is elhárult, lévén végre megérkeztek a GF4 Ti4200 készlettel szerelt kártyák is. Ezek csak a mag- és memória-órajeleikben különböznek a Ti4400-as és a Ti4600-as változatoktól, no meg persze lényegesen kevesebbe is kerülnek. Vegyük példának mindjárt az Innovision GeForce4 Ti4200-at, mely az ár/teljesítmény/minőség kategória koronázatlan királya, és aki mindjárt két változatot is piacra dobott a fent nevezett kártyából: egy 64 és egy 128 megásat. A 64 MB-os változatra a gyári ajánlástól eltérően 3.6 ns-os memóriák kerültek, ezzel jelentősen megnövelve a kártya tuninghajlandóságát, hiszen így az alapban „csak" 250 MHz-es órajelet valószínűleg gond nélkül feltornázhatjuk a Ti4400 szintjére, vagyis 275 MHz-re. Aki pedig azért aggódna, hogy a 64 MB kevés lesz a jövőben megjelenő játékokhoz (itt főleg a mindenféle hardvergyilkos FPS-ekre gondolok), az a 128 megás verziót vegye alaposabban szemügyre, mely csak a memória méretében és (sajnos) időzítésében tér el a Ti4200-tól: itt tehát 128 MB 4 ns-os RAM-mal van dolgunk, ami ugyan jelentősen meg fogja nehezíteni a tuningot, viszont legalább nem fogunk kifogyni a memóriából egyhamar. Mindkét kártya szoftverkörítése korrekt, kapunk hozzájuk teljes játékot, képfeldolgozó és DVD lejátszó programot (WinDVD 2000), nVidia technológiai demókat tartalmazó CD-t és egy driver CD-t. A felsorolt tények fényében a kártyák ára akár barátinak is mondható, a 64 MB-os, TV-outtal felszerelt kártya ára kevesebb, mint 40e forint, míg a 128 megás változatért 45e forintot kell csengetni a pénztárnál.

(Forrás: DEMO studio)



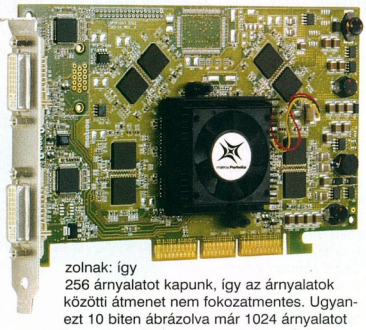
Aki viszont még mindig nem bízik az Innovision névben, és szeretne a jól ismert és biztosan minőségi gyártók termékeiből választani, annak ott van a Leadtek A250LE, ami szintén a Ti4200 GPU-ra épül, csak a szokásos, kiváló Leadtek minőségben. Itt is megtalálhatjuk az A250 Ultránál megismert hatalmas hűtőbordát, egyetlen apró különbséggel (amit éppen az alacsonyabb memória-órajel indokol): a borda nem nyúlik át a kártya hátoldalára. A kapott szoftvereken már változtathatna a Leadtek, még mindig a Gunlock és a DroneZ figyel a dobozban a szokásos dolgok (kábelek, driverlemez) mellett, elég csak megnézni pl. az MSI VGA kártyákhoz adott CD mennyiséget (melyek között olyan nevek vannak, mint AquaNox és No One Lives Forever). Mindent összevetve azonban a boldog tulajdonos kiváló minőséget kap, ha hajlandó megfizetni a Leadtek sokszor már az ASUS szintje fölé menő árait.

(Forrás: Kelly-Tech Kft.)

MATROX PARHELIA-512

VAN KÉPE HOZZÁ!

A Matrox Graphics a G450 és G550 chipek és kártyák óta nem igazán hallatott magáról, leszámítva az igen ígéretesnek ígérkező G800 projectet, ám erről a csoda-GPU-ról csepegtetett infók is elhaltak szép lassan, és a Matrox hívők lényegében érdemleges információk nélkül maradtak, egészen 2002 májusáig, egészen pontosan május 14-ig, amikor a Matrox hivatalosan is bejelentette a Parhelia-512 hivatalos specifikációit. A bejelentést akkora érdeklődés kísérte, hogy aznap a Matrox szerverei egyszerűen képtelenek voltak állni a kíváncsi felhasználók rohamát, így nem kevés időbe tellett, amíg az ember végre beléphetett a Matrox honlapjára (megjegyzem, nem csak a Matrox szerverei voltak túlterheltek, hiszen a nagyobb hardware site-ok is sorra adták a hibaüzeneteket, lásd AnandTech és társai). Az E3-on elhintett adatokból már sejteni lehetett, hogy itt valami nagy durranás van készülőben. Ezek a sejtések jórészt beigazolódtak a hivatalos bejelentést követően, hiszen az itt közölt technikai specifikációk alapján a Parhelia a leggyorsabb és legnagyobb tudású VGA kártya lesz a piacon, hiszen a konkurens nVidia és ATi következő generációs fejlesztései csak valamikor az ősz folyamán fognak napvilágot látni, addig (és lehet, hogy utána is) a Matrox lesz a király.



A Parhelia-512 0.15 mikronos technológiával készül majd, és 80 millió tranzisztort fog tartalmazni (GeForce4 Titanium: 63 millió), és bizony bővelkedik olyan tulajdonságokban, melyekről mindenképpen érdemes beszélni. Az 512 bites GPU 256 bites memóriabusszal van megáldva, amely azt jelenti, hogy megduplázták a memória-sávszélességet, így a Parhelia valószínűleg (ez a majdan használatos memória-órajelektől függ) minimum 20 GB/másodperces sávszélességgel gazdálkodhat, ami bizony a kétszerese a GF4 Titanium 4600-ének (10,4 GB/sec). A GPU maximálisan 256 MB memóriát támogat, de az első kártyák „csak" 128 megásak lesznek, a Matrox a későbbiekben tervezi kiadni a 64 MB-os és a 256 MB-os változatokat.

A Matrox mindig is nagy hangsúlyt fektetett a képminőségre, nincs ez másképp most sem, sőt ha lehet ezt mondani, most húztak csak bele igazán a fiúk. A kártya számos kimenettel fog rendelkezni, ezek a következők: két darab független 165 MHz-es TMDS transzmitter (DVI csatlakozókhoz), melyek egyenként maximum 1600x1200-as felbontásra képesek; két 400 MHz-es RAMDAC, melyek 2048x1536-os maximális felbontás mellett 85 Hz-es képfrissítést bírnak; valamint egy kiegészítő RGB kimenet a Surround Gaming kihasználásához (erről bővebben egy kicsit később). A 10-bit GigaColor technológia (nekem nem igazán tetszik ez a hangzatos név) tulajdonképpen azt jelenti, hogy a színeket csatornánként 10 biten ábrázolhatják, amely így jelentős képminőség-növelő tényező. Vegyük példának a zöld szín árnyalatait, melyet 8 biten ábrázolnak: így 256 árnyalatot kapunk, így az árnyalatok közötti átmenet nem fokozatmentes. Ugyanezt 10 biten ábrázolva már 1024 árnyalatot kapunk, ami négyszer nagyobb színfelbontást jelent, amiből egyenesen következik, hogy mind a három színcsatornát figyelembe véve (RGB) 64-szer több színhez jutunk, mint a 24-bites színfelbontás esetében; ez több mint egymilliárd színt jelent. A Glyph anti-aliasing hardveresen gyorsítja a 2D-s fontok élsimítását, emellett a képminősége is szebb, mint a hagyományos szoftveres eljárásoké.

A Parhelia-512 természetesen teljesen DirectX 8.1 kompatibilis, de már olyan funkciókat is megtalálhatunk benne, melyek csak a DirectX 9-ben lesznek elérhetőek. A GPU 1.3-as pixel shader és 2.0-ás vertex shader egységet kapott, ez utóbbi négy vertex feldolgozó egységet jelent, és már DX 9-es tulajdonság. A kártya azért nem felel meg teljesen a DX 9-nek, mert az a pixel shaderektől is megköveteli a teljes lebegőpontos feldolgozást, ez azonban nagyban megnöveli a tranzisztorigényt (100+ millió), ezt pedig nagyon nehéz 0.15 mikronos technológiával kivitelezni. Lehetővé vált az egy órajel alatt végbemenő kvadtextúrázás is, csakúgy, mint a 64 mintás túlmintavételezés is, ami minimális sebességcsökkenéssel jár, de az anizotropikus szűrés képminőségét adja.

Az FSAA eddig inkább csak egy sokadik tulajdonság volt a sorban (csak a GF4 Titanium nyújt használható FSAA sebességet manapság), ám ez egy csapásra megváltozhat a Matrox új eljárásával, amit FAA-16x-nek, azaz 16x Fragment Antialiasingnak neveztek el (tulajdonképpen line antialiasing). Ennek lényege, hogy a Matrox chipje csak azokat a pixeleket számolja ki 16-szoros túlmintavételezéssel, amelyek egy háromszög éleit alkotják, így nagyon komoly sávszélesség takarítható meg (az ilyen pixelek száma egy képen belül általában 5-10% körül van), és a textúrák sem veszítik el az élességüket, mint a supersampling FSAA eljárás esetében. Persze a Matrox a kompatibilitás megőrzése végett támogatja a hagyományos élsimítási algoritmusokat is, mint a 2x és a 4x FSAA. Az előzetes képek biztatóak, bár néhány program esetében az FAA-16x képhibákat generál, remélem, ez csak nagyon kis százalékban fog előfordulni, és a későbbi meghajtó-frissítésekkel ezeket orvosolni fogják.

Bár a GPU támogatja a nyolcszoros sebességű AGP-t, a Matrox ezt csak a későbbiekben fogja engedélyezni, arra hivatkozva, hogy még nincs hozzá megfelelő alaplapi támogatás (azért amire elterjednek ezek a kártyák, már valószínűleg forgalomban lesz jó néhány AGP 8x-et is támogató alaplap).

A TripleHead Desktop és az IMAX Sorround Gaming a Matrox által bevezett DualHead technológia lényeges továbbfejlesztéseként került a Parhelia-512-be. TH Desktop módban a kártya képes három monitoron terpeszkedő asztal létrehozására, 3840x1024-es felbontásban és 32 bites színmélységgel. Számunkra az igazi csemegét azonban valószínűleg a Surround Gaming fogja nyújtani, ami három monitorra húzza szét a játékteret, így nagyobb FOV-ot (Field of View, látómező) biztosítva a szimulátorokban és a 1st person shooterekben, például Quake III motoros játékokban (Q3, Jedi Outcast, RtCW), vagy az MS Flight Simulator 2002-ben és hazánk hamarosan megjelenő büszkeségében, az Imperium Galactica 3-ban (ezzel demózta egyébként a Matrox az E3-on a kártyát).

A Matrox a Parhelia-512-re épülő kártyákat hivatalosan 2002. június 18-án jelentette be, 449 dolláros áron. Ez a dobozos, 128 megás verzióra értendő, az ettől eltérő kiszerelésű példányok árai csak a későbbiekben derülnek ki. Új csillag van tehát születőben, már nagyon várom, hogy személyesen is kipróbálhassam a Matrox új csodájának tudását.

Papabear

PHILIPS HANGFALAK

MIVEL EBBEN A SZÁMBAN OLVASHATJÁTOK A PHILIPS HANGKÁRTYÁINAK TESZTJÉT, A FORGALMAZÓVAL KÖZÖSEN ÚGY GONDOLTUK, HOGY ÚGY LESZ TELJES A KÉP A PHILIPS MULTIMEDIA TERMÉKEIROL, HA A HANGKÁRTYÁKHOZ ILLO HANGFALAKRÓL IS ÍRUNK. MIVEL A PHILIPS HANGFALAI TÖBB ÁR- ÉS HANGZÁSKATEGÓRIÁBAN IS MEGTALÁLHATÓK, EZÉRT MIRE ÖSSZESZEDTÜK A TESZTHEZ KELLO ZAJLÁDÁKAT ÉS HANGKÁRTYÁKAT, TEKINTÉLYES MENNYISÉGU ÉS SÚLYÚ DOBOZ SORAKOZOTT AZ ASZTALON, MAJD KIS IDOVEL KÉSOBB MÁR A SZERKESZTOSÉGBEN.

Mivel ebben a számban olvashatjátok a Philips hangkártyáinak tesztjét, a forgalmazóval közösen úgy gondoltuk, hogy úgy lesz teljes a kép a Philips Multimedia termékeiről, ha a hangkártyákhoz illő hangfalakról is írunk. Mivel a Philips hangfalai több ár- és hangzáskategóriában is megtalálhatók, ezért mire összeszedtük a teszthez kellő zajládákat és hangkártyákat, tekintélyes mennyiségű és súlyú doboz sorakozott az asztalon, majd kis idővel később már a szerkesztőségben.

Mivel csak egy darab 2 hangfalas összeállítást kaptunk, kezdeném ezzel – ráadásul ez heteken keresztül folyamatosan használatban volt, így aztán tényleg képet kaphattunk a tudásáról. A két hangfal kb. 25 cm magas, bass-reflex kialakítású, és egy elég furcsa hangerőszabályzó található az egyik oldalán. Biztos csak a design miatt van, mindenesetre szerintem egy kisebb tekerő is megfelelt volna a boksz elején. Továbbá találhatunk rajta egy basszuskiemelő gombot, így elfelejtetjük a fokozatmentes basszusállítást, ezt pedig nemigen érdemes bekapcsolni, lévén már alapból is elég jól hozza a mély hangokat (már a méretéhez képest), és az extra basszust bekapcsolva már nagyon torzít és puffog – egyszóval ezt akár le is hagyhatták volna róla. Jó hír viszont, hogy csak eddig tartottak a negatívumok, tehát hangzás szempontjából mindenképpen jól vizsgázott. Egészen jó tere van, a dobok is szépen szólnak, a magasak tiszták, bár kicsit erőtlennek hatnak – ennél többet aligha várhatunk el ebben a kategóriában. A mélyekről már volt szó, a jól kialakított reflexnyílásoknak hála jól asszisztálnak a közép és a magas tartománynak, egyvalamire viszont figyeljünk: ne nagyon tekerjük háromnegyed fölé a hangerőszabályzót, mert ettől a szinttől már élvezhetetlenül torzít. Mindent összevetve, aki nem akar túl sokat költeni PC-s hangfalakra, viszont szeretne élvezhető és hallgatható hangzást, annak bátran ajánlhatom a Philips A 1.2-őt.

Ha egyel feljebb lépünk, akkor már 2.1-es összeállítással találkozunk, az A2.310-zel, mégpedig fadobozos mélynyomóval megfejelve. Már a doboza is nagynak tűnt, és a rajta olvasható technikai specifikációk is azzal kecsegtettek, hogy minőségi hangzást kapunk a pénzünkért (a szatellitek 4 Wattosak, míg a mélynyomó 12 Wattot ad le). Sajnos a feltevés csak félig-meddig igaz, mindjárt el is árulom, hogy miért. Kibontva a dobozt két kisebb szatellit és a már említett fadobozos mélynyomó tárul a szemünk elé. A szatellitek mérete és súlya enyhén kisebb, mint amit vártam, de még az elfogadható kategóriába tartozik (legalább nem foglal el sok helyet a számítógépasztalon). A design itt már sokkal megnyerőbb, nem túl hivalkodó, letisztult formák és fekete szín jellemzik a szatelliteket és a mélynyomót egyaránt.

Nos, mint mondtam, elég sokat vártam ettől a rendszertől, de azt kell mondanom, kissé csalódtam benne. A mélynyomó jelszintjét itt sem lehet külön tekerővel állítani, és alapból bizony rendesen túl van vezérelve, látszik, hogy ezen nem akartak spórolni a mérnökök – csak sajnos átestek a ló túloldalára, lévén közepesnél nagyobb hangerőn már nagyon zavaró a basszus szinte mindent túlharsogó jelenléte, mely aztán az egész hangképre rányomja a bélyegét. Mind zenénél, mind filmnézésnél, mind pedig játék közben tapasztalható az előbb említett jelenség, így hosszabb távon szerintem kellemetlenné válhat a használata.

A szatellitek sem állnak a helyzet magaslatán, mert bár a hangjuk eléggé tiszta, nagyobb hangerő mellett egyszerűen elvesztik a dinamikájukat és a teréket, így itt sem ajánlom, hogy max. háromnegyednél tovább tekerjük a hangerőszabályzót – bár lehet, hogy már az is sok egy kicsit. Ha valaki csak viszonylag alacsony hangerőn szeretné használni, akkor érdemes lehet meghallgatni, ellenkező esetben viszont jobbat is találhat ezért a pénzért.

Ezzel végeztünk is a viszonylag egyszerűbb összeállításokkal, innentől már csak 4.1-es és 5.1-es rendszerekkel fogunk találkozni. Az A 2.510 első pillantásra csak abban különbözik az előzőekben bemutatott 2.1-es szettől, hogy adnak hozzá plusz két szatellitet, és természetesen nagyobb a teljesítménye is, mely így 35 Watt RMS (ezt ne tévesszük össze a

sokkal jobban csengő, sokszáz wattos PMPO-val). Természetesen minden jelforrást a fa mélyládába kell bekötnünk, melyhez megkapunk minden szükséges kábelt, megfelelő hosszúságban (ez azt jelenti, hogy egy átlagos méretű szobában bárhova elhelyezhetjük a szatelliteket, melyek így sokkal jobban betölthetik a rendelkezésre álló teret). Miután minden a helyére került, elkezdődhetett a teszt, melytől – töredelmesen

bevallom – elég keveset vártam, lévén nem tudtam feledni a kísérteties hasonlóságot az előző szetthez képest. Mit mondjak, nagyon kellemesen kellett csalódnom, mert a fizikai hasonlóságon kívül szinte semmiben nem egyezik a két rendszer.
A mélynyomó kialakítása teljesen megegyezik a 2.1-esével, ennek ellenére nagyságrendekkel jobb a hangja, közel sem dübörög annyira, bár alapból itt is túl sok van belőle, de szerencsére itt már nem kell különböző szoftveres beállítással vesződnünk, mivel ez a modell kapott egy külön tekerőt, amivel a basszus erősségét állíthatjuk, így gyorsan korrigálhatjuk ezt az apró hibát. Apropó, mindegyik hangfalat először a Jamaica című számmal hallgattunk meg (előadót nem tudok írni, Chilly ajánlotta a figyelmembe), mivel ez a szám egyaránt rendelkezik szobarengető basszusokkal és magasabb tartományba eső hangokkal. Namost, az előző kettő hangfal-szett közül a két hangfalas szólaltatta meg szebben ezeket a hangokat, mert a 2.1-es összeállítás mélynyomója agyoncsapta az összhatást. Ez a 4.1-es rendszer azonban sikerrel vette ezt az akadályt, a subwoofer jól asszisztált a közép és magas tartománynak, nem volt zavaró a jelenléte, és nem nyomta el a szatelliteket. Az egész hangkép nagyon rendben volt, megvolt a kellő tér, és a szatellitek sem erőlködtek nagyobb hangerő esetén. Sőt, újabb jó pont, hogy a szabályzót teljesen eltekerve is alig lehetett hallani némi torzítást, bár azért ennél érdemesebb egy kicsit lejjebb adni, hiszen itt már gondjai támadhatnak a kellő dinamikával. Mindent összevetve nagyon kellemes rendszer, és az ára sem olyan vészes, bátran ajánlom annak, aki 4.1-es szettbe akarja ölni nehezen összekuporgatott pénzét.

A soron következő három hangrendszer már mind 5.1-es kialakítású, így ezekkel (elviekben, és egy megfelelő hangkártya társaságában) már nem lehet gond a DVD-k hatcsatornás hangjának megszólaltatása sem. Mint már mondtam, elviekben... Tudniillik, elsőre rögtön azt a szettet próbáltam ki, amit a forgalmazó direkt a figyelmembe ajánlott, mondván, különleges kialakítású szatellitjei és mélynyomója van, és számszerűleg is elég meggyőzőek a teljesítményadatok (80W RMS, ebből 5x6 W a szatelliteké, 50 W pedig a subwooferé). Hát, jól felültetett, az biztos , bár mint később megtudtam, ő nem hallotta működés közben, pusztán a speckók és a kialakítás alapján gondolt efféle badarságokat...
Magyarán, a rendszer hangja finoman szólva is hagy kívánnivalót maga után, méghozzá nem is keveset. Olyan, mintha egy összecsapott, félkész termékkel lenne dolgunk, főleg az ára fényében (harminc-párezer forint). Berezonálnak a hangdobozok, műanyagból van a mélynyomó, hangképről nem is nagyon lehet beszélni, nagyobb hangerőnél már elviselhetetlenül torzít, és a dinamika fogalmát is csak hallásból ismeri. A teszt nagy csalódása, nem is érdemes több szót vesztegetni rá.

Térjünk rá gyorsan a következőre, mely a már dicsért 4.1-es bátyjának is mondható, lévén mindössze a plusz egy centersugárzóban különbözik tőle, no és persze a kicsivel nagyobb teljesítményű erősítőben. Ennek megfelelően a hangja ugyanolyan jó, és egész jól el lehet vele DVD-zni is ☺. Egyetlen kifogásom a távirányítót, azon belül is a hangerőszabályzó anyagát érinti, mely elég csúszósra sikerült, nem ártott volna egy jobban tapadó anyagot használni. Más gondom viszont nem akadt vele, ugyanolyan jól használható, mint 4.1-es öcsikéje.

A végére hagytam a néhány számmal ezelőtt a piaci körképben bemutatott nagyágyút, az A3.600-at. Ez is 5.1-es kialakítású, de a design-ját nagyon eltalálták (nekem főleg a mélynyomó tetszik), és a hangja is magasan a többi felett van (sajnos az ára is – kb. 70e forint bruttó). A rendszer különlegessége, hogy a szatellitek soft flat panel kialakításúak, így a kb. 15 centis magasságukhoz alig 2 cm vastagság járul, ami miatt nagyon helytakarékosak és könnyűek. Kis talapzatokat is kapunk hozzájuk, de akár a falra is szerelhetjük őket, ha nekünk úgy jobban megfelel (úgy még látványosabb is). Akár három független hangforrást is ráköthetünk, melyek között azután kedvünkre váltogathatunk a melléket infravörös távirányítóval – ez utóbbi amúgy nagyon hasznos kiegészítő, mindent tudunk állítani a segítségével, még különböző hangképeket is (pop, rock, classic).
A hangjáról csak felsőfokon tudok nyilatkozni, hátborzongató mélyek, dinamikus, kristálytiszta közepek és csilingelő magasak jellemzik. Nem torzít, nem erőlködik, és a lapos kialakítás ellenére a teret is egészen jól adja vissza. A Jamaica ezen már igen brutálisan szólt, a mélynyomó itt aztán végre elemében érezhette magát, és mi is élvezettel hallgattuk (gondolom, a szomszédok már nem örültek neki ennyire...). Egyszóval az A 3.600 igen ütősre sikerült, élvezet volt hallgatni, mindenképpen figyelmébe ajánlom annak, aki 5.1-es rendszer vásárlásán töri a fejét.

Papabear

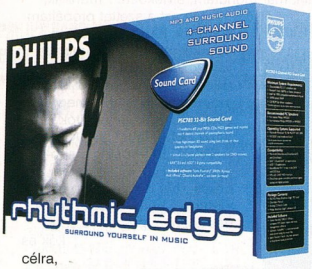
Forrás: Multimedia.hu

Elakadtál a játékban? Nem jutsz túl a főellenségen? Nem működik rendesen a Windows-od? Hardware problémáid vannak? Ne keseredj el itt a segítség! Jövő hónapban induló rovatunkban választ kaphatsz kérdeseidre, melyeket az alábbi módon juttathatsz el hozzánk:

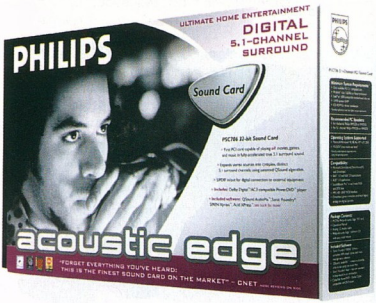
postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf: 315 ■ e-mail-ben: help@pc.games.hu ■ SMS-ben: 06-30-477-8354

PHILIPS HANGKÁRTYÁK

A hangkártyák terén a Creative Labs által gyártott termékek tagadhatatlanul mindig is a legjobbak közé tartoztak, és általában hozzájuk igazította a többi gyártó is a saját kártyái kompatibilitását. Bár az évek során a konkurencia nem aludt, és egyre-másra jelentette meg a Sound Blasterek ellenfeleit, a jeget talán csak a jobb sorsra érdemes Aurealnak sikerült megtörnie, a kiváló Vortex 1.0 és Vortex 2.0 chipekkel. Ha azonban most azt mondanám, hogy a Philipsnek pár hónapja sikerült egy olyan kártyacsaládot alkotnia, amely az SB Audigy kivételével a legtöbb hangkeltőt képes megszorongatni, akkor sokan valószínűleg csak néznének, mint a bari arra a bizonyos kapura.



A Philips neve már nem cseng ismeretlenül a számítástechnikában kicsit is jártas embereknek, gondoljunk csak a CD-íróikra és a jó minőségű monitorokra. A hangkártyák terén azonban még újoncok, így elsőre kicsit kétkedve fogadtam a dobozokon található feliratokat, melyek alapján a három kártyából kettő a közép és a felső-közép kategóriába sorolható, a legkisebb pedig belépő szintű termék. Mivel a három kártya közül a legkisebbel és a legnagyobbal kerültem közelebbi kapcsolatba, így a köztes változatról csak pár szót ejtenék, annál is inkább, mivel közte és nagyobb testvére között alig van forintban kifejezhető eltérés, ám tudásban már annál jelentősebbek a különbségek. A kártyák nevei ár- és tudássorrendben: Rhytmic Edge, Seismic



Edge, Acoustic

Edge. Mindhármon a Philips saját fejlesztésű hangchipje, a ThunderBird PCI található, így a kártyák hangminősége és API támogatása teljesen megegyezik, magyarán választhatunk az A3D 1.0 és 2.0 illetve az EAX 1.0 és 2.0 között, egyedüli hiányosságként talán csak az újabb fejlesztésű és az SB Audigyvel bemutatkozó EAX Advanced HD támogatásának hiányát róhatnám fel. A térbeli hangok pozícionálásának pontosságára azonban egy rossz szavunk sem lehet, mert a lapka a QSound eljárást használja erre a célra,
és bizony ez meg is hallatszik a hang minőségén. Lássuk akkor kicsit részletesebben is ezeket a kártyákat!

Mint már említettem, a Rhytmic Edge a legkisebb a családból, ennek megfelelően a ki- és bemenetek számában is jóval elmarad a nagyobb modellektől. Találhatunk rajta Line-in és Microphone-in bemeneteket, valamint egy front-out és egy rear-out kimenetet a négyhangfalas rendszerekhez, végül pedig egy RCA rendszerű S/PDIF csatlakozót a digitális erősítők tulajdonosainak. Mint a felsorolásból is kiderülhet, ez a kártya csak külső erősítő segítségével tud Dolby Digital rendszerű hangot megszólaltatni, maga a kártya „csak" négy hangfal meghajtására képes. Majdnem megfeledkeztem a standard midi/game portról, természetesen ez is rajta van a kártyán.

Már ez a kártya is tökéletesen megfelel az átlagos, játszani és zenét hallgatni vágyó emberkéknek, de aki DVD-t is a számítógépén akar nézni az ehhez való 5.1-es hangrendszerén, az inkább az Acoustic Edge felé kacsintgasson, elvégre ezt a kártyát direkt erre a célra fejlesztették. Ez a darab a cikk írásának időpontjában lassan már három hete lakik a gépemben, és mindvégig kifogástalanul teljesített, kompatibilitási problémák és telepítési problémák (lásd a mostanában agyonajnározott SB Audigy-t) nélkül. Itt már annyi csatlakozót kapunk, amennyi rá sem fért volna a kártya hátuljára, így ott két többberes kábel csatlakozóját találjuk (be- és kimenetek), amelyek aztán a másik végükön szétágaznak. Ide lehet aztán bedugni a hangrendszerek csatlakozóit (a Dolby Digital dekódolást sajnos a kártya hardveresen nem támogatja, így a DVD-lejátszó szoftver által dekódolt hangot küldi ki az 5.1-es kimenetén, amely egy PowerDVD formájában jár a kártyához); illetve itt kaptak még helyet az S/PDIF be- és kimenetek is, így külső digitális jelforrásból is tudunk minőségveszteség nélkül digitalizálni. Mivel a kábelek színkódosak, és feliratozva is vannak, így nagyon egyszerű a megfelelő hangfalak csatlakoztatása. Mivel a dobozban talált driverlemezen nem találtam direkt Windows XP alá fejlesztett meghajtót, a WDM-es drivereket raktam fel, melyekkel a teszt ideje alatt semmi problémám nem akadt. A telepítés után gazdagabbak leszünk egy Audio Control Panellel, ahol a kártya összes tulajdonságát kedvünk szerint állítgathatjuk, többek között beállíthatjuk, hogy a kártya hány kimenetén küldje ki a hangot, csatornánként szabályozhatjuk a jelszintet, térnövelő hatású effekteket alkalmazhatunk (QXpander, QMSS), valamint beállíthatjuk, hogy a digitális kimeneten mely csatornákat küldje ki, vagy komplett AC3-as jelet adjon az erősítőnek. A három hét alatt néztem vele DVD-t, használtam külső erősítővel is, és természetesen egy kis játék sem maradhatott ki a repertoárból. A kártya mindvégig kristálytisztán és dinamikusan szólt, a csatornák között csak a Rhythmic Edge-nél tapasztaltam alig hallható áthallást, és a hang pozícionálása is nagyságrendekkel jobb volt, mint a többi általam meghallgatott hangkártyáé.

A teszt végére kialakuló véleményem a következő: a kártyák hangminősége kiváló, DVD-zés és játék alatt egyaránt megálljuk a helyüket. Mindössze két gondom van velük: az egyik, hogy az ugyanebben az árkategóriában versenyző SB Audigy OEM (a dobozos nem) kicsit nagyobb tudású – igaz, hogy kb. 4e forinttal drágább is –, mint a Seismic Edge OEM (ez a változat is dobozban, kábelekkel és szoftverekkel érkezik, mindössze a nyomtatott kézikönyv maradt ki). A másik pedig az, hogy a kártyák processzorhasználata jóval nagyobb, mint a nagy konkurenssé – ez esetenként akár a 25-30%-ot is elérheti. Ennek ellenére azt kell mondanom, kellemes alternatívát alkotott a Philips, aki teheti, hangkártya vásárlása előtt mindenképpen szánjon rá egy percet, valószínűleg nem fog benne csalódni.

Papabear

(Forrás: Multimedia.hu)

SOLTEK SL-85DR2

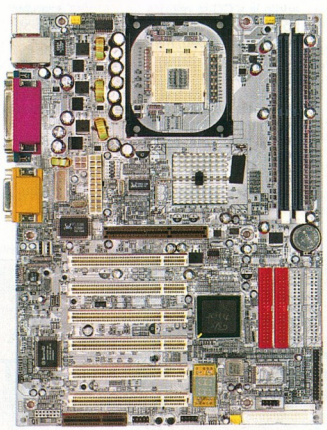
Csicsás, feltűnő doboz (Matrix-style), benne mindenféle jóval. Nos, ez a Soltek legújabb alaplapjánál is igaz, ugyanis a tesztelt példány doboza parádés dolgokat rejtett. Elsőként ott van a körítés, az install CD, rajta a chipsethez szükséges Intel driverek (bétaverziós, de érdemes inkább a netről a legfrissebbet leszedni installkor, mivel körülbelül havonta egyszer úgyis frissítgetnek rajta valamit), egy Intel Application Accelerator (ezt is inkább a világhálóról kapjuk le, ugyanezen okokból kifolyólag), Adobe Acrobat Reader, Hardware Monitor, valamint egy AC'97-es meghajtó. A tok másik

felében szintén egy ezüstösen csillogó korongot találunk, ezen további hasznos programok helyezkednek el, úgymint PC-cillin 2002 a vírusok ellen, Virtual Drive (lásd DAEMON Tools), PartitionMagic 6.0 SE, valamint Drive Image 4.0. Ezen bundled progikhoz természetesen saját manual is jár, hogy kezelésüket minél könnyebben elsajátíthassuk.

A dobozban lapul még egy kézikönyv az alaplaphoz, egy Soltek egérpad, IDE-kábel, Floppy-kábel (sajna mindegyikből csak 1-1, de az előbbi legalább ATA66/100-as), USB-kiegészítés (további 2 csatlakozó), valamint maga az alaplap. Mivel tesztpéldányról van szó, így el kell mondanom, hogy nem minden részében felel meg a végleges változat (amely lapunk megjelenésekor már nagy valószínűséggel beszerezhető lesz) az általunk teszteltel, ez már egyből látszott a színén is, hiszen míg a bolti verziók ezüstös lappal kerülnek forgalomba, ez a verzió még vöröses színben pompázott.

Az Intel 845-ös chipsettel ellátott motherboard kiemelkedő tulajdonsága, hogy különösen szereti az 533MHz-es processzorokat, valamint a 333MHz-es DDR SDRAM-okat. Nosza, nekünk sem kellett több, a Kelly-Tech, az Expert és a Demostúdió segítségével összeraktuk a jelenleg kapható leggyorsabb konfigot, egy P4 2.4GHz 533 MHz-es procit társítottunk egy 333MHz-es 256MB-os DDR modullal. A végeredmény egyszerűen brutális volt, és egyben csöndes is. Brutalitása az iszonyatos proci erejéből származott, mely gyári hűtéssel érkezett, amely ventilátor 2300rpm-es pörgésével, valamint a hozzárakott active PFC-s táppal szokatlanul csöndes volt. A teszt természetesen házba építés nélkül történt, így még jobban kellett volna hallanunk, ha bármelyik is a hűtés során zajosnak bizonyul, de ilyesmiről szerencsére szó sem volt.

A teszt a stabilitásra ment ki, aminek nagyjából eleget is tett a berendezés, sikeresen vette az akadályokat. A tesztek során jól szerepelt, kisebb probléma azonban akadt az AC'97-es kimenettel, ugyanis az elméletileg akár 5.1-es rendszerrel rendelkező analóg eszközöket is képes meghajtani (6 csatornás), ám drivere csak a Windows betöltése után inicializálódik, ergo addig kibírhatatlan zaj árad a közösített Line In/Rear Out és Microphone In/Subwoofer out kimeneti nyílásokon. Ennek ellenére, ha valaki nem szeretne egy jobb hangkártyára beruházni, ideig-óráig ez is megteszi.



GLACIER SILVER

Az alaplap ugyan a P4-eseknél megszokott ATX 2.03-as szabványt részesíti előnyben, azonban megoldást kínál a régebbi tápok tulajdonosai számára is, ugyanis egy szimpla perifériális (amiket a merevlemezeknél és a CD-meghajtóknál is találhatunk) 4pines csatlakozó az új szabvány csatlakozóját helyettesíteni képes (habár a dokumentáció ezt nem ajánlja 2GHz-nél gyorsabb CPU-k esetében). A 85DR2+ esetében RAID-es merevlemezes csatlakozókat találunk, míg az általunk tesztelt verzió csak két csatorna befogadására volt alkalmas. 1 db 4xAGP, 6 PCI, 2 DDR-memóriaslot. A 85DR2-L és 85DR2+-L szériák esetében még egy Realtek 8139C integrált LAN-vezérlő is helyet kapott, természetesen a szükséges csatlakozóval egyetemben.

Az alaplap AMIBIOS-os, mely gyorsnak bizonyult a teszt során, valamint képes volt hálózati indulásra, és funkcióbillentyű segítségével felülbírálhatjuk a bootoláskor alapértelmezésben a BIOS-ban megadott eszközt is. Ha belépünk a menüjébe, kis bolyongás után rátalálhatunk a CPU túlhajtásához szükséges menüpontra is, ahol a „Linear Frequency" engedélyezésével 1MHz-enként növelhetjük a processzor órajelét.

Összességében elmondható, hogy kiváló alternatívát jelent az alaplap az ASUS és az ABIT között, mivel stabilan fut rajta minden, az alapvető integrált eszközöket beszerezhetjük a 4 fajta változat kiválasztásával, és a stabilitás mellé a gyorsaság is társul. A RAM-okkal nem volt probléma, hiszen kipróbáltuk 256MB-os modullal, valamint 2db „noname" 128MB-ossal, mindkettőt tökéletesen kezelte. Jelenleg a processzorárak nem teszik még elérhetővé sokak számára a P4-esre való áttérést, azonban az alaplap szempontjából ennek már semmilyen akadálya nincs, erről a tesztelt példány tett tanúbizonyságot – jelesre vizsgázva minden a szolgáltatások, mind a teljesítmény terén.

Chilly

A teszthez szükséges hardver eszközöket a Kelly-Tech Kft., az Expert Computer, valamint a Demo Studio biztosította. Köszönjük.

CELERON, SEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

Sziasztok! Mindenkit üdvözlök, és egyben gratulálok, hogy ebben a gatyarohasztó melegben is engem olvastok. Komolyan, megtisztel. Remélem tetszeni fog az új kezdeményezés, az SMS küldési lehetőség, szerintem jó lesz, ha beindul. Nem mondom, hogy eddig sok jött, de ami értelmes volt, azt beraktam. Vannak már visszatérő levelezőink is hál' Istennek, csak így tovább, minden levélnek örülök. Mivel már nem jut eszembe semmi, inkább átadom a szószt Nektek.

Tiszteletem, Sir Thelen!

Fura egy arc vagy, meg kell hagyni. Előző levelemmel kapcsolatban megnyugtattál, hogy ti igenis bírjátok a negatív kritikát, ehhez képest majdnem az összeset kivágtad, ezáltal kb 1/3-ára csökkentve a mű hosszúságát. **(Tűrjük és szeressük a negatív kritikát, csak nem ígérjük, hogy meg is jelenik!** ☺) (Nem baj, így legalább megtudhattuk, hogy Jordan a kosárlabdaőrült, megőrül a kosárlabda-játékokért!) Persze igen szomorú lenne ha levelem célja a cseszegetésben kimerülne, természetesen nem is ezért ragadtam ismét billentyűzetet.
Örültem, hogy]{redenc volt olyan figyelmes és bocsánatot kért a feeling szó használata előtt, de mindezt megspórolhatta volna, ha egyszerűen annyit ír: hangulat. Ebbe a szövegkörnyezetbe ez a szó még sokkal jobban bele is illett volna.
Mint azt múltkor is írtam, nagy szükség lenne egy átfogó, pontozásos értékelési rendszerre, ugyanis a PC.Games százalékai szvsz **(Ez mit jelent? Többen gondolkodtunk ezen. Esetleg SZerelmi VarázsSZó(?), SZájonVáglak Szemtelen(?), SzeVaSZ(?). Na mindegy, maradjunk a "szerény véleményem szerint"-nél valószínűleg Te is erre gondoltál)** túlságosan szubjektívek és megbízhatatlanok. Az újságnak nincs belső értékrendje és emiatt nem lehet a tesztelt játékok pontszámait egymáshoz viszonyítani. Gondolok itt olyan szörnyűségekre, minthogy a Serious Sam 2 több pontot kapott a MoHAA-nál és a JK2-nél, de akár a World Cup 2002 igen érdekes 95% végeredményét is említhetném, amit oly sok negatívum felsorolása után nyert el…
Bár száz oldalon terpeszkedtek – ami persze roppant örvendetes – egyelőre szerintem még nem használjátok ki igazén jól. A gyengébb programokkal jobb lenne, ha csak egy felsorolás jellegű pár szavas ismertetőben foglalkoznátok, s így több hely maradhatna a hardware szekcióra és pár új állandó rovat elindítására. A humorzsák. A humorzsák mondjuk egy dícséretes kezdeményezés volt, ám ha már egyszer számtech lap vagytok, jó lenne, ha jobban kapcsolódna a rovat is ehhez a témához.
Kérlek ezúttal is próbálj betenni, úgy érzem, sok olvasó gondolatát sikerült tolmácsolnom, és gondolom ti is kíváncsiak vagytok a reakciókra. Ha vágnod kell, akkor ha lehet, csak az első bekezdést távolítsd el, please!

Ui.: A nevem egy rpg-ből származik, a Flamefingernek pedig semmi köze a tüzes finghoz. Most már csak ki tudja valaki találni.

További sok eladott példányt kíván nektek
Geleb Flamefinger

**Nem tudok ellenállni a tisztelteljes kérésnek és beteszlek a levrovba. Előre is elnézést kérek, ha a válaszomban idegen szót használnék, csak készülök a felsőfokú etióp nyelvvizsgámra és egy csomó szó etiópul jut eszembe – és egyébként is, etiópul beszélni olyan laza dolog! Szerintem persze Te is elvetetted kicsit a sulykot anyanyelvünk rovására a levél végén használt angol szóval, ami olyan durva volt, hogy nincs is gyomrom megismételni.
Az értékelési rendszerről annyit, hogy természetesen szubjektív, mivel emberek írják. Lehet, hogy egy progi valakinek jobban bejön, másnak kevésbé. Szerencsére nem vagyunk egyformák. Mi a baj a World Cup 2002-vel? Azt hallottam, hogy nagyon jó játék. Más. Ha tudtam volna, hogy ennyire belegázolok a lelkedbe, nem tettem volna altesti poénkodás tárgyává a neved, persze lehet, hogy az rpg-s figura is pont valamilyen egyéni jellemzője, különleges tulajdonsága alapján kapta a nevét, szóval akár még tüzesfingú is lehet.**

SMS: Csá! Király a lap, csak kicsit kevés benne a röfögés! Na pá!

Szasz! Király az SMS, egyetlen hibája, hogy kevés szó van benne a relativitáselméletről, pedig az nagyon érdekelne. Komolyra fordítva a szót, tervezzük egy Állat a családban és a ház körül című rovat kialakítását a jövőben, addig is a CD-re raktunk fel röfögést, szarvasbőgést és egy hal ikrarakásának hangját. Persze sztereóban, mert az csak úgy jó.

Csá Thelen!

Ugye nem baj, ha a magasrangú címedet ne tettem oda? **(Megmondom Neked, nem örülök, mert ez az egyetlen dolog, amivel ki tudok tűnni a tömegből. Na meg hol a tisztelet?)** Lenne pár kérdésem: Én a sima CD-s változatot veszem és ugye van ez a próba DVD és ez a szelvény. Ha elküldöm ezt borítékban akkor rakjam a 800-at, vagy csekket küldtök? Aztán van ez a 3 DVD 3600 forintért, ezt nem lehet, hogy csak az egyiket kiválasztani, vagy csak a DVD-t megvenni.

Most más nem jut eszembe, de ne félj, mert írok még eleget. Na szevasz!

Atix

Na, ezen jó sokat gondolkodtam, mire felfogtam, vagyis a VG-t nem is fogtam fel igazán. Amit tudok, az az (és erre se önállóan jöttem rá) hogy semmiképpen se küldj borítékban pénzt, az nem tesz jót neki. Add fel a pénzt csekken, a hátuljára pedig írd rá, hogy próbadvd. Aztat mondják itt a főnökök, hogy a 3 DVD csak együtt működik, külön nem lehet megrendelni őket. A 3600 forint, az 3 DVD-s szám.

SMS: A rovat címe Celeron, szex, gyengédség. Sajna nem látok a rovatban szexet, mester.

Jajj, persze, hiszen a szex az rám vonatkozik, vagyis hogy a háttérben folyó dolgokra, ha érted, mire gondolok. Persze, ha van kérdés, szívesen válaszolok, már ha tudok, de persze lehet, hogy nem tudok válaszolni, csak elpirulok. Gyengédség viszont van, hisz senki nem bánik gyengédebben az olvasóval, mint én.

Szeva PC.Games!

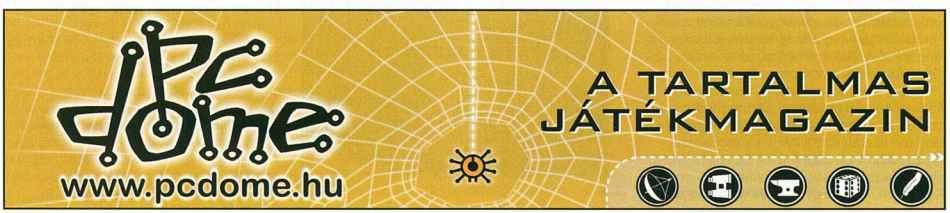
Az első 3 számban két oldal levelezés volt, most meg csak egy, (Az első számba hogy tudtak levelet írni?) miért? Na azért nem kell azt gondolni, hogy levél megszállott vagyok!

GEOFORCE

Ennek a levélnek most majdnem jól bedőltem, el is kezdtem gondolkodni, hogy tényleg, miképpen volt levelezés az első számban. Kínos kérdés, netán magunknak írunk levelet? Aztán rájöttem: Tévedsz, az első számban nem volt levelezés, hanem csak egy kis novella, meg Robi mester rövid iromány. Aztán jöttek a szürke hétköznapok, és a küldött leveleitekkel csak 1 oldal telt meg, persze ez változhat még, csak rajtatok múlik.

Tyűha, ez a rovat is megszületett, nem volt éppen könnyű, mert ebben a jó melegben annyi mindenfélét lehet csinálni, nem beszélve az enyhe másnaposságról, ami szintén gyötör. Én most levonulok a PC.Games/Megesz táborba Alsóörsre, csak úgy csinálni a semmit. Remélem sokatok velünk tart, igazán jó bulinak ígérkezik. Mindenkinek jó nyaralást kívánok, üdv:

Sir Thelen



HU-MOR-ZSÁK

HU-MOR-ZSÁK

ÍME ISMÉT MEGTELT A HUMORZSÁK, KÖSZÖNJÜK SEGÍTSÉGETEKET. MOSTANI ÉRTEKEZÉSÜNKET A FOCI VB TISZTELETÉRE EGY KIS SPORTTAL INDÍTJUK, DE LESZNEK ITT MÉG MÁS EGYEBEK IS CSAK LOOKOLJÁTOK MEG JÓL AZ OLDALT. TOVÁBBRA IS VÁRJUK ÖSSZEGYŰJTÖTT CSEMEGÉITEKET (HUMORZSAK@PC.GAMES.HU) AMIT MEG SZERETNÉTEK OSZTANI VELÜNK, ÉS PERSZE OLVASÓTÁRSAITOKKAL.

Best of sportriporterek

1. Hatalmasak ezek a belga játékosok, betöltik az egész képernyőt. (Knézy)
2. Elszállt Andersson lába, most hozzák vissza a stadionba. (Knézy)
3. Az angolok szokás szerint meglepően agresszívan kezdtek. (Hajdú B.)
4. Azt kell mondanom, amit már Dobó István is mondott 1566-ban az egri vár védése közben: feljöttek a törökök. (Hajdú B.)
5. Tipikus svéd kapus: beállt a kapuba, s véd.
6. A kapusnak komolyan kell összpontosítania, hogy ne dőljön el addig, amíg a labda odaér. (Hajdú B.)
7. Abdullah próbálta meghúzni, ehelyett őt húzták meg. (Faragó)
8. Mint egy romboló, odakúszik. (Knézy)
9. A gól nélküli döntetlen végeredménye nulla-nulla. (Vitray)
10. A pálya nem esik messze a stadiontól. (Szonyi)
11. Mező rúgja ki a labdát a róla elnevezett mezőnybe. (Vass István Z.)
12. Most pontot tehetett volna a továbbjutás kérdőjelére. (Hajdú B.)
13. Az ellenfél egyszerűen nem tud eljutni a Porto kapujáig. Pontosabban el tud, csak labda nélkül. (Vitár)
14. Hrutka, jó lövés, bedobás. (Knézy)
15. Elnézést, csak leesett a mikrofonom és felnyomtam magamnak. (Faragó)
16. És most 22-es számmal beáll a 22-es játékos. (Vitár)
17. De nagy gólt lőttél, Preisinger! Mondhatnám, hogy ez a Bélák napja, de hát ő nem is Béla, hanem Sándor. (Siklós Erik)
18. Dzurják a felső sarokba gurított. (Gulyás)
19. Tizenegyes, érdekes döntés. De lássuk csak, az argentinok újabb támadást vezetnek, szinte lekopírozzák az előző akciót és tizenegyes újra. Azaz bocsánat, az előző ismétlése volt. (Vitár)
20. Nem mondom a játékos nevét, mert nem látom, mi van a hátára írva. (Vitár)
21. Most látom, nem is Daszajev állt a kapuban. (Knézy a meccs végén)
22. És most következzék a meccs! A riporter Fara..., de hisz az én vagyok. A mérkőzést Hajdú B. közvetíti. (Faragó)
23. És szenzációs gól!... Lett volna, ha kapura megy. (Gundel Takács)
24. Most nem akarok beleszólni, mert gyászszünet van. (Knézy)
25. Lássuk, Somogyi vajon el tudja-e végezni a bedobást? (Knézy)
26. Szegény Koszta, biztos elátkoszta ezt a pillanatot. (Gundel egy öngólról)
27. Taffarel nem volt lesen. (Gundel a brazil kapusról)
28. A Vasas kapusa, Kakas dobja ki a labdát, amely Farkashoz kerül, aki jól passzol Nyúlhoz. Ha hozzáteszem, hogy a játékvezető Maczkó, akkor itt az egész állatkert. (Vass István Z.)
29. És góóóól, nem oldalháló, góóóól, oldalháló. (Gundel)
30. Milyen jól el lehetne adni ezeket a játékosokat, ha gépkocsik lennének. Az eladónak csak annyit kellene mondania: ezt nézze uram, alig futott. (Vass István Z.)
31. A kapuban Király, Sebők, Mátyus, Fehér. (Rokob P.)
32. Zamorano kicsit később tette be, és nem is volt jó. (Gundel)
33. Zidane eltéveszthetetlen stílusban kezeli a labdát. Hoppá, most látom, ez nem is Zidane. (Knézy)
34. És igen, itt jön a magyar zászló! A felső szín piros, a középső fehér, az alsót nem látom. (Knézy az olimpián)
35. Belemártja a vízbe, mint német turista a virslit a Balatonon. (Hajdú B.)
36. Hogy tud egy nő ilyen okosan futni! (Gyulai)
37. Kobaljov megvárja, míg ki áll a pattogás a labdából. (Gulyás)
38. Négyes pályán a jónevű görög: Szteliosz Bizbasz. (Fülöp)
39. 11:11 a Fotex javára. (Gulyás)
40. Hátulról, ahogy a férje szokta. (Vitár a Bjelova-Bjelov röplabdaházaspár nőtagjáról)
41. A pilóta kiszalad. Az autó elég. A szerelők szomorúak. (Palik egy boxtúzről)
42. És most kiállították az egész csapatot!... Ja nem, sorcsere. (Vitár egy hokimeccsen)
43. Az embernek távol marad a szeme. (Gulyás)

A túlzott kávéfogyasztás néhány félreismerhetetlen jele, konzultáljon orvosával, ha:

– a legutóbbi holdfogyatkozás óta nem pislogott
– nyitott szemmel alszik
– tüsszentés közben sem csukja be a szemét
– már a harmadik pulóvert készíti el, pedig nem is tud kötni
– csakis földrengéskor áll nyugodtan, egy helyben
– az ápolónőnek szuperszámítógépre van szüksége, hogy megmérje a pulzusát
– a kokain lelassítja
– 20 mérföldet sétál a gyaloglógépen, mikor rájön, hogy nincs is bekapcsolva
– az ízlelőbimbói olyan érzéketlenek, hogy akár forró lávát is iszogathatna
– tévirányító nélkül gyorsabban vált csatornát
– a macskáit Tejszínnek és Cukornak nevezi
– a kávésbögréjén egy kávésbögre képe van
– lekörözi az Energizer nyuszit
– a mozgásérzékelőkben rövidzárlatot okoz
– az idegrángásai látszanak a Richter-skálán
– segít a kutyának kergetni a farkát
– a kávésbögréjére biztosítást köt a Lloyd's-nál
– jövendőbelijét mindenkinek a kávézópartnereként mutatja be
– napi négy szívrohamot simán kibír
– mindenkit átenged a gyalogátkelőn, mire rájön, hogy otthon hagyta a kocsiját
– parkolásnál megbüntetik gyorshajtásért
– saját fogaival őrli meg a kávészemeket
– a videofilmeket gyorstekerésben nézni
– kábel nélkül be tudja bikázni az autóját
– mások körmét rágja
– 50 méterről le tudja fényképezni magát késleltető kioldó nélkül
– egy hét alatt három pár teniszzoknit tesz tönkre

Okosságok:

A világban átlagosan minden ötödik ember kínai. Mi is öten vagyunk a családban, tehát valaki kínai. Lehet apu, vagy anyu. Lehet a bátyám Sanyi, vagy az öcsém Ho-Chau-Chu. Szerintem Sanyi az.

Bal lábbal keltem fel. Felvettem az ingem és leszakadt egy gomb. Megemeltem a táskámat és leszakadt a füle. Már félek kimenni vizelni...

Szerintem utáltak a szüleim. A kádban csak a hajszárítóval játszhattam.

A bölcs férfi nem játszik bakugrást az orrszarvúval.

A múltkor hazamentem és az asszonyt az ágyban találtam egy vietnámival és egy feketével. Lefényképeztem őket és elküldtem a Benetton-nak. Sosem lehet tudni...

Barátok: olyan emberek, akik jól ismernek, és mégis szeretnek...

Ne igyál, amikor vezetsz! Még nekimész valaminek és elkőttyen a pia!!!

Viccek:

Ül a HMCS autóbuszon/villamoson/trolin/metrón, és már nincs üres hely. Felszáll egy öreg nénike, körbenéz helyet keresve, mire a HMCS megkérdi:
–Néni, le tetszik ülni?
– Igen kisfiam, köszönöm, nagyon kedves vagy.
Mire a HMCS:
– És hova?

Őrmester az újoncokhoz:
– Láttak már maguk ballisztikusrakéta-kilövést?
– Még nem, őrmester úr! Ha lehet, mesélje el, milyen az.
– Na, jó. Szóval éjszaka van, állunk a megfigyelő bunkerben, k..... sötét van, semmit se látni. Egyszer csak: Hú az annyapi.....! Aztán megint csak állunk a megfigyelő bunkerben, k..... sötét van, semmit se látni...

Hazamegy a cigány és így szól a feleségéhez:
– Hallod-e asszony, lement a bútor ára.
– Aztán hol?
– Hát itt a torkomon!

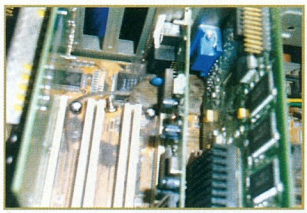
Mari néni (a kisnyugdíjas) 20 tekercs WC-papírt visz a szatyrában.
– Ilyen sok WC-papírt tetszett venni? – kérdezik tőle.
– Dehogy vettem. Most hozom a tisztítóból.

Linkek:

http://www.ittk.hu/weblap/muhelyek/pszicho/kerdoiv/cimoldal.htm
http://www.yaromat.com/macos8/

Mai mottók:

Én így születtem, de neked mi a mentséged?



Bizonyára a sok információ végzett a rágcsálóval.

Lestrapáltuk az egeret, vagy erre járt egy macska?

"Hatalmas" árleszállítás! Megéri!!!!!!

KRÓNIKA - 2002 JÚNIUS

2002. június 4. - Megjelenik a New World Order és a Next Generation Tennis 2002 demója.

2002. június 5. - Kijön a Global Operations játszható demó. Javítás jelenik meg a NASCAR Racing 2002-höz (v1.1.0.2).

2002. június 6. - Megjelenik a Kohan: Ahriman's Gift v1.3.5 patch.

2002. június 8. - Megjelenik a Dark Ore frissített demója.

2002. június 10. - Megjelenik az IL-2 Strurmovik v1.1, és a Monopoly Tycoon v1.4 patch. Boltokban a The Watchmaker.

2002. június 11. - Kijön a Deep Sea Tycoon demó, megjelenik a SimGolf v1.03, a Team Factor v1.5, és a WWII Online v1.64 patch.

2002. június 12. - Boltokban az F1 2002. Kiadják az IronSquad demóját. Frissítés jelenik meg az Europa Universalis II-höz (v1.05), és a Heroes of Might and Magic IV-hez (v1.3). Megjelenik a Half-Life v1.1.1.0 és a Counter-Strike v1.0.0.5 patch.

2002. június 13. - Aranylemezen a Warcraft III. Megjelenik a Tsunami 2265 játszható demó és a Auryn Quest és az Age of Wonders II teljes verziója. Kijön a Tropico: Paradise Island v1.51 patch.

2002. június 14. - Boltokban a Le Mans 24 Hours. Megjelenik a Syberia játszható demója.

2002. június 15. - Frissített Age of Wonders II demó jelenik meg. Kijön a MechWarrior 4: Vengeance v3.0 és a MechWarrior 4: Black Knight v1.0 patch.

2002. június 17. - Bejelentik a következő Settlers játékot. Megjelenik a Duke Nukem: Manhattan Project v1.01 javítás.

2002. június 18. - A Matrox bejelenti a Parhelia gyorsítókártyát.

2002. június 19. - Kijön a Morrowind v1.1.0605, a Gore v1.47 és a Die Hard: Nakatomi Plaza v1.02.3 patch. Megjelenik a Neverwinter Nights.

2002. június 20. - Kiadják a Spider-Man: the Movie játszható demóját, megjelenik a Neverwinter Nights v1.18 patch. A Phantagram bejelenti a Crouching Tiger Hidden Dragon Online-t.

2002. június 22. - Megjelenik a Gore demója.

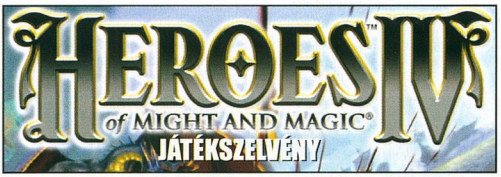
2002. június 23. - Megjelenik a Return to Castle Wolfenstein v1.33 patch.

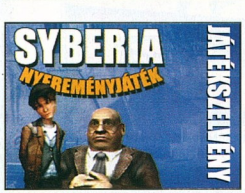
2002. június 24. - Elindul a Spring Break website. Megalakul a THX Games, a Lucasfilm leányvállalata.

2002. június 25. - A Take 2 bejelenti a Vietcong-ot. A Strategy First kiadja a Pro Train II-t. Kiadják az Etherlords v1.06 javítást.

2002. június 26. - Megjelenik a Moto GP: Ultimate Racing Technology, a Magic: The Gathering Online, a Medieval: Total War, és a frissített X-Plane (v6.21) demó.

2002. június 27. - Megjelenik a Return to Castle Wolfenstein: Game of the Year Edition. A Mythic bejelenti az Imperator MMORPG-t.





JÁTÉKMEGJELENÉSEK (JÚNIUS - JÚLIUS)

Army Men: RTS	3DO	7990	megjelent
Car Tycoon szinkronizált (Bónusz CD)	JoWooD	10990	7/15/02
Cultures 2 - Gates of Asgard (Bónusz CD)	JoWooD	10990	megjelent
Etherlords	JoWooD	10990	megjelent
Far West	JoWooD		8/1/02
Heroes 4 szinkronizált	3DO	10990	megjelent
Industry Giant 2 (szinkronizált)	JoWooD		7/29/02
King of the Road (Bónusz CD)	JoWooD	7990	megjelent
Le Mans 24 Hours	Infogrames		7/31/02
Master of Orion 3	Infogrames		9/1/02
Michael Schumacher Kart 2002	JoWooD	10990	megjelent
Premiere Manager 2002	Infogrames		7/17/02
Speedball 2	Infogrames		7/21/02
Taz Wanted	Infogrames		7/17/02
Taz Wanted	Infogrames		7/24/02
The Guild	JoWooD		7/26/02
Unreal Tournament 2003	Infogrames		7/21/02
V-Rally 3	Infogrames		7/28/02
Warcraft 3	Vivendi		7/5/02

BUDGET JÁTÉKMEGJELENÉSEK (JÚNIUS - JÚLIUS)

Carrera Grand Prix	EVM	1440	7/1/02
Civilization Call to Power	EVM	1440	7/1/02
Lococomotion	EVM	1440	7/1/02
Quake II	EVM	1440	7/1/02
Rocko Quest	EVM	1440	7/1/02
Thief II	EVM	1440	7/1/02
Tomb Raider II	EVM	1440	7/1/02
Business Card Maker	eGames	2990	megjelent
Family Sports Pack	eGames	2990	megjelent
Galaxy of Games: GOLD	eGames	2990	megjelent
Galaxy of Games: Platinum	eGames	2990	megjelent
Puzzle Master 2.	eGames	2990	megjelent
Travel Games	eGames	2990	megjelent

Nyereményjátékok sorsolása (2002/6-os szám):

Dungeon Siege nyereményjáték:
Sörös Jenő 9025 Győr
Manczúr Géza 5925 Gerendás

2002 Fifa World Cup nyereményjáték:
Nagy Bulcsú 2000 Szentendre
Banai Gábor 7200 Dombóvár

World War III nyereményjáték:
Berta Kálmán 5900 Orosháza
Prepok Tamás 1033 Bp. Kiscelli u.
Csibrán Krisztián 5000 Szolnok
Borsos Gyula 8111 Seregélyes
Varga László 2182 Domony
Nyuzo Melinda 1138 Bp. Népfürdő u.
Ifj. Csontos Árpád 2600 Vác
Bartók Norbert 2400 Dunaújváros
Bartucsek Csaba 1135 Bp. Kerekes u.

Golem nyereményjáték:
Nagy László 1101 Bp. Salgótarjáni u.
Tóth Olivér 1148 Bp. Csernyus u.
Peresztegi Ádám 5000 Szolnok

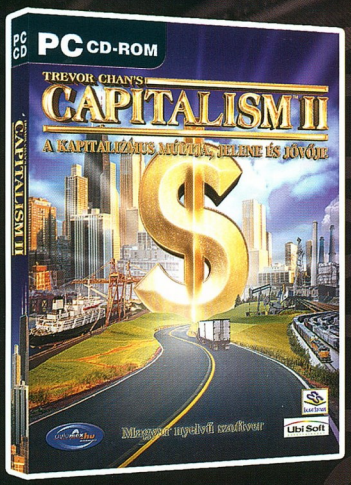
A nyerteseknek gratulálunk, a nyereményeket postai úton kapják meg!

AKCIÓ
Tron 2.0
- http://www.gamesdomain.com/e3_2002/143.html
(video)
Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- http://www.lucasarts.com/products/indiana/
(video)
New World Order
- http://www.termite-games.com/new_world_order/
- http://www.p3int.com/downloads_NWO.asp
(video, demo)
Operation Flashpoint: Resistance
- http://www.codemasters.com/downloads/displayfiles.php?showdetails=2297
(video)
GORE: Ultimate Soldier
- http://dreamcatcherinteractive.com/gore/downloads.html
- http://www.dreamcatchergames.com/support/gore.html
(demo, patch, video, háttérképek)
Zanzarah: The Hidden Portal
- http://www.zanzarah.com/newsuk.php
- http://www.3dgamers.com/games/zanzarah/
(demo, video, háttérképek)
Mobile Forces
- http://www.mobile-forces.com/
(demo, mod)
America's Army
- http://www.americasarmy.com/
(teljes játék, háttérképek, video)

STRATÉGIA
Cultures 2
- http://cultures2.jowood.de
(Hatterkep, demo, Winamp skin)
Age of Wonders 2: The Wizard's Throne
- http://aow2.godgames.com
(Háttérképek, zenék)
Far West
- http://www.farwest.de
(Háttérképek)
HOMM4
- http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4/intro.html
(Háttérképek)
Capitalism 2
- http://www.ubisoft.co.uk/capitalism2
(Demo)
Warcraft III: Reign of Chaos
- http://www.blizzard.com/war3/index.shtml
(Hatterkep, video)

RPG/KALAND
The Watchmaker
- http://www.trecision.com/videogames/games/wmf.html
(Demó, háttérképek, zene)
Neverwinter Nights
- http://nwn.bioware.com/
(Modules, háttérképek, videó, zene, patch, NWN Linux server)
Syberia
- http://www.syberia.info/
(Demó, videó, háttérképek)

SZIMULÁTOR
F1 2002
- http://uk.pc.f12002.phosworks.se/
(Demó)
Geoff Crammond's Grand Prix 4
- http://www.grandprixgames.com/
(Videó, háttérképek)



Teljesen magyar nyelvű szoftver

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Ha igazán jó játékokra vágysz, de nem érted pontosan az angol szöveget, válaszd a UbiSoft szoftvereit, és élvezd magyar nyelven a kalandot!

Magyar nyelvű kézikönyvvel

Kaphatók az ország valamennyi nagyáruházában és a szoftverkereskedőknél.

Megrendelhetők
www.automex.hu
Információk: www.automex.hu, vagy a 461-5778-as számon.
Automex Kft.
1077 Budapest, Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799,
Web: www.automex.hu,
Email: info@automex.hu
Postai utánvét:
1410 Bp., Pf. 185, Tel.: 461-5767

automex.hu MULTIMÉDIA

Bethesda SOFTWORKS Inc. a ZeniMax Media company

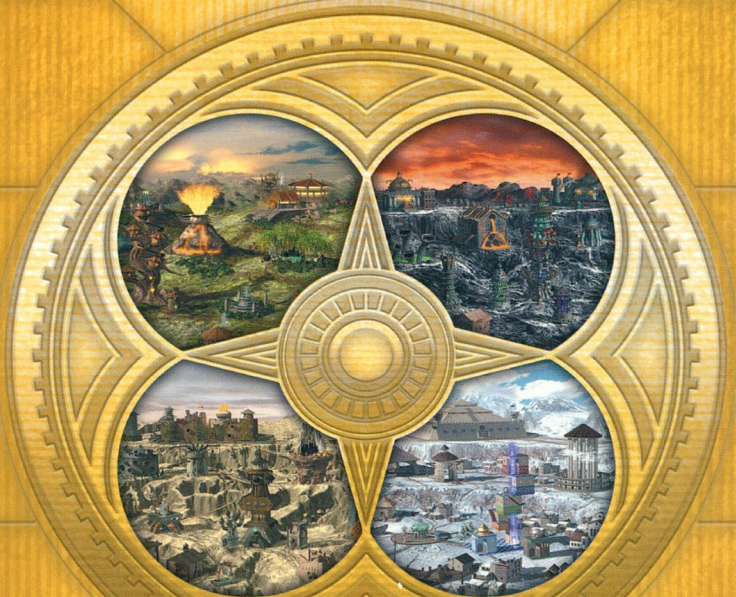
©2001 Ubi Soft, Inc. All rights reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. Capitalism and the Enlight logo are trademarks of Enlight Software. All other trademarks are the property of their respective owners. Game Licensed from ESP / Game Arts by Ubi Soft Entertainment. Original game © 2002 Game Arts. Grandia is a trademark of Game Arts Co., Ltd. Character design by Yosuke Kanno. "Carro" character design by Atsuko Nishida. English Translation © 2001 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved.
© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, The Elder Scrolls Construction Set, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. Distributed by Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

HEROES™ IV
of MIGHT AND MAGIC®

EGY ÚJ KORSZAK KEZDETE!

MAGYAR SZINKRONNAL

KERESD A BOLTOKBAN!



NYEREMÉNYJÁTÉK

Vásárolj **2002. július** folyamán Heroes IV -et és 2002. július 31-ig küldd vissza a benne található adatlapot, cserébe mi máris küldünk Neked egy **Heroes IV posztert*** és részt vehetsz a sorsoláson, ahol sok **fantasztikus nyeremény** vár Rád!

Nyeremények:
*1 db **Logitech Z-540** hangfalrendszer, 1 db **Logitech Cordless Mouse Special Edition** és még sok egyéb értékes nyeremény!*
*ajánlatunk a készlet erejéig érvényes! Ha a Heroes 4 poszterekből kifogynánk, két másik posztert küldünk ajándékba.

3DO™ NEW WORLD COMPUTING® PC.GAMES Logitech DYNAMIC SYSTEMS THE MULTIMEDIA COMPANY

www.dynamic-systems.hu

©2002 The 3DO Company. Minden jog fenntartva. 3DO, Heroes, Heroes of Might and Magic, Might and Magic, New World Computing, és megjelölő logók a The 3DO Company U.S.A-ban és más országokban bejegyzett védjegyei és védjegyes termékei. Minden egyéb bejegyzett vagy megjelölő tulajdonos a saját tulajdona. A New World Computing a The 3DO Company egyik divíziója.